

- 520/1040 ST(E)
- MEGA ST(E)
- TT
- FALCON
- MEDUSA
- HADES
- EAGLE
- JAGUAR/LYNX

n°116 - Mai 1997 - 32 F

sommaire

sur la disquette :

ALCHEMIE (musique), ALIGN DEMO (PAO), CODES LYNX (loisirs), CALAMUS TABLE GENERATOR (PAO), DEMO (musique), FONT ORGANIZER (utilitaires), INSECT (jeu), JAGUAR (musique), POOL MONO (jeu), listings POV (graphisme), SET FAST (utilitaires), TAROT ST (jeu), TAROT DIVINATOIRE (jeu)

STARCALL
CASIO QV 100

ENTREZ DANS L'ERE DE LA COMMUNICATION NUMERIQUE



- MAXI CONVERTER PRO
- votre ordinateur
- sur la télé
- du salon



Belgique 250 FB
Suisse 10 FS
DOM 50 F
Luxembourg 225 FLUX







96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS
Téléphone. 01.42 80 10 39 - Télécopie. 01.42 80 61 46
Métro Poissonnière

MATERIELS

Falcon Tower disque 1 dur 1 Go 16 MO	10590
Mise en Tower Falcon	1 990
Mise en rack falcon	1 990
Hades 68040/ 8Mo/ DD 1 Go	13 500
Hades 68060/ 16 Mo DD 2.5 Giga	17 900
Hades 68040, 32 Mo 1.7 Go Cdrom, modem,Cd internet	16 400

MONITEURS

SVGA 14" haute résolution Noir et blanc compatible Cubase Notator Stf/Ste	1 890
SVGA 14"	1 700
SVGA 15"	2 390
SVGA 17"	3 900

OCCASIONS (suivant arrivage...)

ATARI 1040 STF, STE
ATARI Méga STE, accessoires divers, jeux
ATARI TT 030, imprimantes, écrans
ATARIFalcon

NOUVEAUTES

LINK 96
DiSPO MI AVRIL

EXTENSIONS MEMOIRE

STE 2 Mo	390
STE 4 Mo	590
Extension 16 Mo HADES	1 190
*Carte d'extension Falcon nue 4/16 Mo	590
Carte extension Falcon 16 Mo équipée	1 290

*nos cartes n'ont pas besoin de soudures ni de découpe du blindage pour etre intégrée dans les falcons

DISQUES DURS / SAUVEGARDES

Interne Falcon 1.2 Go fast Ide 3 1/2	1 590
Interne Falcon 1 Go IDE 2 1/2	2 390
Externe 340 Mo STF/STE avec Top link	1 890
Externe Falcon/TT 1 Go	2 680
CD externe Falcon/TT avec cable SCSI	2 490
CD+Disque dur 340 Mo pour STF/STE (Formaté partitionné prêt à l'emploi)	3 690
Zip Iomega 100Mo Avec Link 96 pour STE/STF	1890
Jaz 1Giga avec cartouche	4 100
La cartouche EZ Drive 135 Mo	170
EZ 230 pour falcon / TT	2 990
Disque dur externe Scsi 2 Giga	3 190

REPARATION de tous vos matériels ATARI

DEMO

testez vos logiciels sur
MAGIC PC

IMPRIMANTE POUR ATARI JET D'ENCRE A PARTIR DE 1300 Frs

INTERFACE DMA/SCSI

Top Link	550
Top Link CD Rom	740

CLAVIERS ATARI

Claviers pour Méga ST, STE et TT	520

PROMOTION

CD ROM X12 VITESSE
2290 pour falcon / TT
2500 pour ST/STE

EMULATIONS

Magic Mac	1 490
Magic PC	1 490
NVDI Magic PC	NC

CONSOMMABLES

Toner SLM 605	290
Toner SLM 804	490
Tambour SLM 605	1200
Tambour SLM 804	2 400

*REPRISE DE VOS JEUX ET LOGICIELS ATARI

*boîte d'origine et manuel exigées

DIVERS

Lecteur disquette STF STE Falcon	350
Coprocesseur 68882	390
KIT Scsi Interne Falcon	490

SCANNERS

Scanner à main mono niveaux de gris	990
Epson GT 5000 avec driver ATARI	3500
Epson GT 9500	7 225

ACHAT et REPRISE de votre **ATARI**

Pentium 166 Mhz multimédia 6 890 F



est ouverte du mardi au vendredi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h - samedi de 10 h30 à 17 h 30 Fermeture le lundi - Ventes par correspondances France et étranger, port en sus, matériel voyageant au risque et péril du destinataire. Règlement par chèques ou cartes de crédits.

Les marchandises proposées le sont dans la limite des stocks disponibles. Tous les prix ci-dessus sont TTC. Catalogue des prix sur demande. Matériels neufs garantis un an pièce et main-d'œuvre sauf PC neufs garantis trois ans pmo.

CALAMUS SL
PHOTOLINE
IMAGE COPY 4
DTP GRAFIKEN
INITIALE

découvrez le monde fabuleux de la PAO sur ATARI

PLANETE CALAMUS SL

MODULE MERGE
(Adequate Systems) 1690 F (93, 94, 95, 96)
Avec MERGE vous "mélangez" ensemble plusieurs cadres différents. Idéal pour les détonses. Offre spéciale groupée avec FILTRE et PAINT pour 4 560 F

MODULE FILTRE
(Adequate Systems) 1290 F (93, 94, 95, 96)
Incontestablement, le module le plus impressionnant pour CALAMUS SL. Avec lui, vous pouvez tracer un cadre sur une série de cadre déjà existants et lancer un filtre sur ces ceux- ci. On peut également faire les ombrages réalistes. FILTRE est un module qui explose littéralement les limites créatrices de la PAO.
Offre spéciale groupée avec FILTRE et PAINT pour 4 560 F

DISQUETTE FILTRES SUPPLEMENTAIRES POUR FILTRE
(Adequate Systems) 630 F (93, 94, 95, 96)
Cinq filtres supplémentaires pour le module FILTRE : Aquarelle, Tourner, zoom, Tourbillon et Douche.

MODULE PAINT
(Adequate Systems) 2530 F (93, 94, 95, 96)
PAINT n'est ni plus ni moins qu'un module permettant de dessiner ou de faire de la retouche photo dans CALAMUS SL quel que soit le type de cadre. Vous avez le pinceau, la goutte d'eau, le tampon... Il est compatible avec les pilotes pour les tablettes graphiques à pression WACOM. Avec MERGE et FILTRE, il forme le trio indispensable sur CALAMUS SL.
Offre spéciale groupée avec FILTRE et PAINT pour 4 560 F Offre spéciale groupée avec pilote pour WACOM UD ou ARTPAD pour 2 950 F

MODULE LIGNE D'AIDE
(Adequate Systems) 630 F (93, 94, 95, 96)
Nouveau module de ligne d'aide pour CALAMUS SL.

MODULE EDDIE 2
(Adequate Systems) 1290 F (93, 94, 95, 96)
L'éditeur de texte surpuissant pour CALAMUS SL. Il permet de faire des blocs multiples et d'y appliquer une réglette ou un style de texte d'un seul coup tout en restant dans l'éditeur de texte. Son gros atout est la gestion du chercher/remplacer qui dépasse allègrement celle de PKS WRITE.
Mise à jour EDDIE 1 › EDDIE 2 pour 420 F

MODULE FEINDATEN
(Adequate Systems) 2100 F (93, 94, 95, 96)
Il se peut que vous soyez à cours de mémoire ou même de rapidité. FEINDATEN vous rendra alors de grand service en vous remplaçant votre image par une copie en basse définition sur un simple clic de souris. L'opération inverse (recharger l'image haute définition) est bien entendue possible et tout aussi simple à effectuer.

DIVERS MODULES
(Invers) 350 F
LISTES DE COULEURS PANTONE, HKS, MACAL ET X FILM.
MODULE FONT SHOW pour visualiser tous les caractères d'une police
RASTERXGEN : générateur de trame utilisant le copro donc plus rapide
SCALE IT : augmentez la taille de vos textes proportionnellement avec la taille du cadre.
SORTIER : pour faire des listes de fontes, couleurs, styles...
TYPO : corrige les défauts de certaines fontes
FADE : quatre fontes de Franck MÜLLER

DIVERS MODULES (2)
(Invers) 350 F
COORDONNÉES : Visualisez et démarrez vos coordonnées à partir d'un endroit déterminé..
FONT SORTER : organisez et classez vos fontes Calamus et Da's Layout.
LAUFWEITEN : pas encore testé, mais cela ne saurait tarder.

MODULE POSITIONNER
(Invers) 530 F (93, 94, 95, 96)
Positionne des cadres par rapport à un axe, un autre cadre... Permet d'effectuer des placements en rotation, miroir... mais aussi de déformations progressives de taille. Les paramètres sont sauvegardables.

DIVERS MODULES (3)
(Invers) 255 F
LIGNE D'AIDES : autre module de gestion des lignes d'aide.
CHERCHER/REMPLACER STYLE DE TEXTE : Cherchez et remplacez des styles de textes sans avoir à tous les retaper. Eddie 2 le fait, mais si vous ne l'avez pas, ce module vous sera fort utile.

MODULE ALIGNEMENT
(Invers) 430 F (93, 94, 95, 96)
Permet de copier, placer, éclater, inverser... des cadres. S'apparente à Toolbox mais avec des fonctions inédites comme la répartition égale de plusieurs cadres dans un même espace ou l'éclatement de cadres rangés dans une page.

DIVERS MODULES (4)
(Invers) 255 F
CHERCHER REMPLACER CADRE ET LIGNE : permet de faire des chercher/remplacer sur des cadres ou ligne aux paramètres identiques (y compris en copie virtuelle).
MODULE SET DATE : module notant automatiquement le nom, le temps passé, la date de travail d'un document sur une page maitre. Idéal pour gérer la facturation d'un document.

MODULE PERSONNALISATION
(Invers) 530 F (93, 94, 95, 96)
Module pour générer des mailings à partir d'un document et d'un fichier d'adresse. Génère également des fichiers d'étiquettes.

MODULE FRANKLIN
(Invers) 350 F (94, 95, 96)
Un superbe module pour remplacer l'éditeur de courbe de Calamus SL. Des tas de possibilité, un traitement en temps réel avec prévisualisation sur l'image.
Absolument indispensable, on ne peut plus s'en passer une fois qu'on y a goutté.

MODULE ASSEMBLAGE
(Invers) 1450 F (93, 94, 95)
Un super module d'assemblage de pages pour Calamus Sl en remplacement de celui livré en standard. Idéal pour les livrets A4 et A5. Fonctionne avec Feindaten.

MODULE CALYPSO
(Invers) 4290 F
Le super module qui permet de récupérer des documents postscript dans Calamus Sl quelle que soient leurs provenances (PS, EPS, X-PRESS, PHOTOSHOP, ILLUSTRATOR, COREL DRAW...). Transforme le flasheur Calamus en flasheur universel. Indispensable au flasheur comme à l'agence graphique ayant besoin de récupérer des documents venant du MAC et du PC.

MODULE CALYPSO LIGHT
(Invers) 1090 F
Même chose que précédemment mais uniquement avec le format EPS.

MODULE MESURE
(Invers) 320 F (94, 95, 96)
Permet d'effectuer des mesures précises dans Calamus SL y compris en biais. Idéal pour la création de tableau ou copie très précise de cadre.

MODULE SELECTION
(Invers) 320 F
Module permettant de sélectionner des cadres y compris sur plusieurs pages selon certains critères (type de cadre, position, taille...)

MODULE CODE BARRE
(Invers) 1450 F
Pour générer et donc imprimer des codes barres dans Calamus SL.

MODULE MAKRO MANAGER
(Invers) 255 F
Pour gérer et attribuer des macros pour des séries d'opérations dans Calamus SL.

PILOTE POSTSCRIPT LEVEL 2 IMAGE
(Adequate Systems) 2530 F (93, 94, 95, 96)
Permet d'imprimer dans Calamus SL un fichier Postscript (PS) prêt à être envoyé dans une flasheuse connectée à un Mac ou à un PC. Le fichier est une image bitmap postscript à la résolution voulue et donc sans aucune erreur postscript habituelle à ce format. Possibilité de compression LZW très efficace. Indispensable à tout "calamusien" n'ayant pas de flasheur à proximité. St Mag est flashé avec.

PILOTE D'IMPRESSION TIFF
(Adequate Systems) 1690 F (93, 94, 95, 96)
Pilote permettant d'imprimer un fichier Tiff compatible Photoshop, Freehand ou autre, de votre document à partir de Calamus. Possibilité de compression LZW très efficace.

SPOOLER TIFF POUR INTERFACE LINOTRONIC
(Adequate Systems) 2530 F (93, 94, 95, 96)

PILOTE D'IMPRESSIONS SHINKO CHC-S-445
(Adequate Systems) 3390 F (93, 94, 95, 96)

PILOTE D'IMPRESSION VDI 3
(Adequate Systems) 840 F (93, 94, 95, 96)
Permet d'imprimer dans CALAMUS SL avec le système d'impression installé dans votre ordinateur (ATARI ou MAC) : Speedo Gdos ou Nvdi. C'est un moyen d'avoir accès à l'impression à partir d'imprimantes non pilotées directement par CALAMUS SL.
Mise à jour VDI › VDI 3 : 165 F

PILOTE D'IMPORTATION PICT
(Adequate Systems) 210 F (94, 95, 96)
Pilote permettant de lire les images Pict (max 256 couleurs) en provenance du Mac

PILOTE STYLUS COLOR / PRO XL
(Invers) 255 F
Deux pilotes, trames et courbes de gradation & séparation pour toute la gamme Stylus Color d'Epson, y compris la Pro XI et son format A3.

PILOTE PRIMERA PRO
(Crazy Bits) 3300 F
Un pilote pour l'imprimante à sublimation Fargo Primera Pro. Un résultat tout simplement sublime

PILOTE WACOM UD-SERIE
(Adequate Systems) 630 F (93, 94, 95, 96)
Utilisez votre tablette graphique WACOM UD à pression dans CALAMUS SL grâce à ce pilote. Un plus mémorable avec le module PAINT.
Offre groupée avec PAINT pour 2 950 F

PILOTE WACOM ARTPAD
(Adequate Systems) 630 F (93, 94, 95, 96)
Utilisez votre tablette graphique WACOM ARTPAD à pression dans CALAMUS SL grâce à ce pilote. Un plus mémorable avec le module PAINT.
Offre groupée avec PAINT pour 2 950 F

FONTES BROOM
(Invers) 255 F
Quatre nouvelles fontes dessinées par Franck MÜLLER.

PACK FONTES
(Invers) 350 F
24 fontes dessinées par Invers.

PACK COURBES GRADATION
(Invers) 720 F
Un gros ensemble de trames, courbes de gradation et calibration pour Calamus SL, NT et PC mais également pour Photoshop.

TYPE2TYPE
(Invers) 720 F
Convertissez vos fontes Type 1 en Type 2.
Offre groupée avec TYPE 2.0 : 1100 F

TYPE ART 2.0
(Invers) 720 F
Dessinez ou importez vos fontes pour Calamus SL. De nombreux outils à votre disposition.
Offre groupée avec TYPE 2.0 : 1100 F

AUTRES PROGRAMMES

PHOTOLINE
1250 F
PHOTOLINE est le must en matière de dessin/retouche photo sur ATARI. Il intègre également le dessin vectoriel. Enfin un programme de ce type à la hauteur de nos machines. Jugez-vous-même : si vous faites un masque à la baguette magique, il est possible de le retoucher au pinceau puis de transformer le tout sous forme lasso retouchable encore grâce aux outils vectoriels inclus dans PHOTOLINE. Sauvez au passage le tracé de la découpe au lasso et tirez celui-ci vers une autre image, le bloc suit et ne sera pas fixé sur cette dernière tant que vous n'aurez pas entériné le collage. Une fois celui-ci terminé, charger alors le tracé du lasso et servez-vous-en comme d'un tracé vectoriel pour adoucir le contour de votre bloc.
Dans PHOTOLINE, vous trouverez également un extrudeur 3D qui permettra de créer des objets 3D sur lesquels vous plaquerez ultra rapidement une image, un dégradé à trois points en HSV et RVB, un éditeur de pinceau extraordinaire, des effets à la pelle, une grille déformable en temps quasi réel, un agrandissement/réduction sans pixelisation...
Mais tout cela n'est qu'une petite partie de ce fantastique logiciel de retouche qui fonctionne en CYMK.

IMAGE COPY 4.0
390 F
L'utilitaire graphique ultime ! Imagecopy 4.0 reconnait 30 formats différents, catalogue, convertit, visualise, modifie, imprime... et de plus, peut s'installer comme accessoire. Il vous deviendra très vite indispensable.

CD ROM CALAMAXIMUS
190 F
Un CD ROM entièrement dédié à Calamus SL, enfin ! Il comprend : 20 utilitaires gravitant autour de Calamus, 50 documents types, 2700 Clip Art au format IMG, 270 graphiques au format CVG, plusieurs démos de softs PAO commerciaux, 2700 fones CFN. Si vous utilisez Calamus SL, c'est obligatoire !
Le livret de toutes les fontes est disponible pour 190 F.

DTP GRAFIKEN
190 F
Une série de cd rom de clipart avec manuel reprenant tous les cliparts aux formats EPS, CVG, PCX, IMG et TIF

INITIALE
190 F
Deux cd de lettrines à placer en début de texte par exemple.

ces produits sont disponibles chez votre revendeur ou directement à LA TERRE DU MILIEU (port en sus*)



* port : 35 F logiciel– 50 F matériel – envoi en Colissimo

ST Magazine est une publication de La Terre du Milieu
SARL au capital de 50 000 F
216, rue de l'Essert 74310 Les Houches
Tél. : +33 (04) 50 54 49 77
Fax. : +33 (04) 50 54 49 94
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : La Terre du Milieu - Atelier Esope
Impression : Altamira

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication : Godefroy de MAUPEOU

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
tel. +33 (04) 50 54 49 77 / fax. +33 (04) 50 54 49 94

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT)
Bertrand MARNE
François AUBOUX (RAGA)
Tristan COLLET
Pierre Louis LAMBALLAIS (FEROCE LAPIN)
Hervé PIEDVACHE
Florent GONDOUIN
Pascal BARLIER
Alain MANGENOT
David CURE
Frédéric THIRARD
Emmanuel JACCARD
Philippe LAFARGUE
ATLANTIDE
Sebastion FAVARD

FABRICATION
suivi de fabrication : Emmanuel JACQUEMOUD

MAQUETTE
Godefroy de MAUPEOU - LA TERRE DU MILIEU

PUBLICITE
Hervé PIEDVACHE : 06 08 99 88 03

ABONNEMENTS
352 f / an
offres groupées (voir annonces publicitaires)
Emmanuel JACQUEMOUD : 04 50 54 49 77

DIFFUSION-VENTE
Pressimage
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Joelle de MAUPEOU

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproduction strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration. "toute représentation intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou des ayants-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. LES DOCUMENTS NE SONT PAS RETOURNÉS. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celle-ci n'engageant que leurs auteurs. Merci de votre attention, rompez les rangs.

EDITO

Nous sommes en plein dans l'ère de la communication numérique.

Du côté INTERNET, nous commençons à nous mettre à niveau avec d'un côté CAB 2 qui est sort en Allemagne et qui, du point de vue de ceux qui l'ont eu entre les mains, est complètement reprogrammé, et de WEBSPACE PPP qui n'en finit pas de voir sa sortie imminente. Ce dernier va en profiter pour changer de nom ne se définissant pas qu'au seul WEB, mais à tout le monde INTERNET.

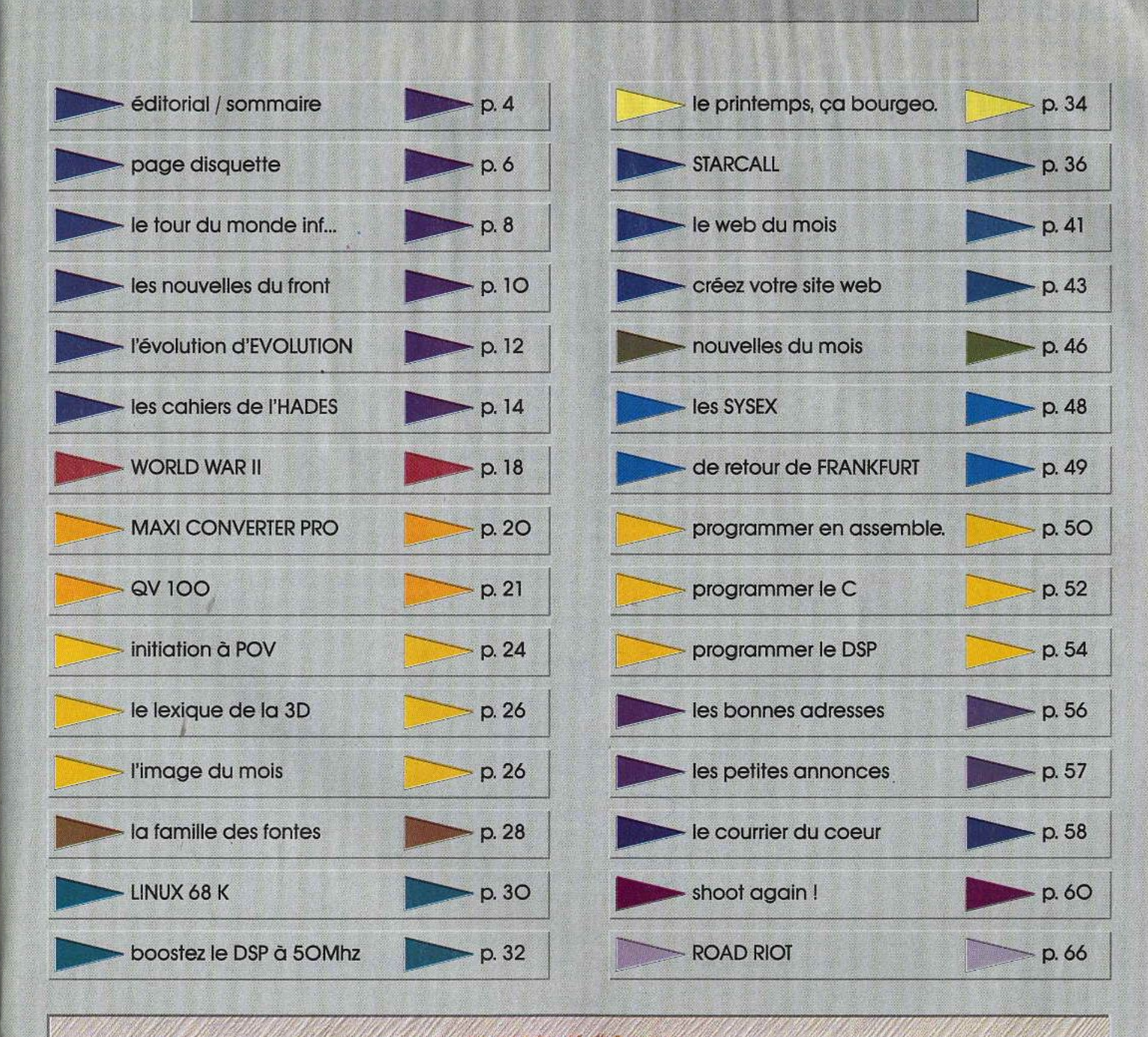
Mais simplifier la communication de demain à INTERNET serait extrêmement réducteur. A ce titre deux nouveaux produits, STARCALL et le pilote pour l'appareil photo numérique QV100, viennent à point nommé pour faire décoller un peu plus nos machines. Coïncidence : ces deux produits viennent du même éditeur : PARX.

D'un côté il y a ce qu'on appelle les grands développements : NEON, APEX, CALAMUS SL, NGS, STUDIO SON, QUADERNO... qui font le prestige de nos machines et de l'autre, ceux dont on ne parle que très peu et qui pourtant ont une importance capitale en ce sens qu'ils nous maintiennent au même niveau d'avancée technologique dans le monde des périphériques et de la communication.

En France (et peut être même au monde) PARX semble remporter la palme de l'acharnement à nous garder "compatibles" avec les moyens de demain. Ce n'est alors pas un hasard si plusieurs grosses sociétés atarienne étrangères ont demandé à adopter le M&E. Si cela se confirme, ce sera l'aboutissement de plusieurs années d'investissements et d'efforts qui n'ont pas forcément paru évidents à leurs débuts, mais s'impose aujourd'hui comme une réalité : le M&E est devenu une part indispensable de notre univers et lui permet aujourd'hui de suivre l'incessante course aux armements en matière de périphériques.

Un coup de chapeau à PARX pour un numéro qui leur est, force est de constater, involontairement dédié.

Godefroy de MAUPEOU



SOMMAIRE

magazine réalisé avec :

machines : HADES 60 128 mo (maquettage/flashage) TT 8 mégas (comptabilité), FALCON 14 et MEDUSA T40 64 mégas (flashage), scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR, SLM 804
maquettage : CALAMUS SL 96, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes), PHOTO LINE, BACKGROUND PHOTOS (textures), flashage module POSTSCRIPT LEVEL 2 pour CALAMUS SL
rédactionnel : LE REDACTEUR 4+
comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE GESTIONNAIRE

réalisé sur HADES 60

c'est magique !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°116 dans le lecteur et regardez votre écran. Celui-ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette

DISQUETTE MAGAZINE

Alchemie Toutes machines ST Haute
L'excellent séquenceur MIDI à la portée de tous ! A peu de frais, vous voici en possession d'un des meilleurs séquenceurs MIDI.

Align Toutes machines avec Calamus SL
La version démo du module alignement pour Calamus SL 93/95/96 qui vous permettra d'aligner vos cadres suivants des critères définis.

Codelynx Toutes machines
Voici en vrac quelques codes & curiosités sur la Lynx.

Calamus Table Generator Toutes machines Haute résolution
Voici le seul programme permettant de générer des tableaux aisément sous Calamus.

Demo Toute machine avec player MOD
Voici le fichier musical (.MOD) provenant tout droit d'une démo sélectionné par Frédéric Thirard.

Font Organizeur Toutes Machines avec SpeedoGDOS ou NVDI – 1 Mo & 640x400 mini
Comme vous l'aurez compris, un organiseur de fontes vectorielles. D'autant plus pratique si l'on cherche la bonne fonte parmi les 500 du CD ROM X...

Insect ST Basse
Un très bon clone d'invader, mais avec des insectes ! Avec une réalisation impeccable. Il y a même des boss de fin de niveau.

Jaguar Falcon
Voici le fichier WAV du cri du Jaguar au démarrage de la machine. En l'utilisant avec SAM pour le démarrage du Falcon, vous ferrez sensation, c'est sûr !

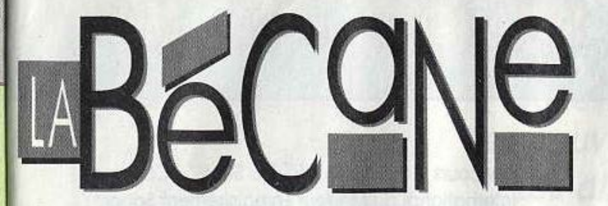
PoolMono ST Haute
Un billard version monochrome.

POV Toutes machines
Les fichiers et listing en rapport avec l'article de ce mois-ci.

Set Fast TOS 3.06 Mini avec Disque dur
Pour un lancement au boot beaucoup plus rapide. A ce sujet, voir l'article page 15.

Tarot ST Jean Michel Kerdal – ST Basse
Qui ne connaît pas ce jeu de carte ?! Voici un moyen agréable de vous entraîner dans la version 3 joueurs.

Tarot (Tarot divinatoire) Ferdinand Daniel – ST Basse
Faites vous tirer les cartes grâce à ce logiciel Français très bien réalisé. Votre avenir est entre vos mains !



96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS
Tél . (33) 01 42 80 10 39 - Fax. (33) 01 42 80 61 46

LES LOGICIELS ATARI

Achats, reprises de jeux et logiciels

LA BUREAUTIQUE

Script 5	690
Script Now	350
Script 1Mo	250
Le Rédacteur 1.99	90
Le Rédacteur 3	590
Le Rédacteur 3+	1260
MAJ Rédacteur 3+	690
MAJ Rédacteur 4+	690
Papyrus Gold	1260
EUREKA (tableur)	80
Aztéque 2	80
Graal base SGBD	390
Graal calc tableur	390
Graal Graph grapheur	390
Graal Xpert + P logo syst expert	250
Com émulation minitel	190

LA PAO

Calamus SL version 96	3 500
Calamus SL 96 Light	2 990
Mise à jour SL	1 680
Mise à jour SL light	1 100
Calamus Windows 95	1390
- MAJ 1.09 vers SL 96	2 100
- MAJ 1.09 vers SL light	1 680
MOdules CALAMUS	NC
CD images et dessins pour CALAMUS	
Initiale VOL 1	190
Initiale VOL 2	190
DTP GraFiken Vol 1	190
DTP Grafiken VOL 2	190
DTP Grafiken VOL 3	190

LE DESSIN

Le Dessinateur	150
D2M	690
D-Form	450
Apex média	990
Néon 3D	1490
Arabesque 2	990
Pixart 3	590
Le Dessin Technique	150
Photo Line	1250
Rainbow	590

LA GESTION

Comptadom (gestion perso)	290
L'Investisseur	150
ST Budget 3	190
ST Compte 4	150
Le Gestionnaire	220
Le Comptable 2	390
Gestion Comptable	990
Pack Gestion 1	1350
Pack Gestion 2	1590
Pack Gestion 3	1890
Gestion du Personnel B	590
Gestion du Personnel D	890
La gestion commerciale	990

LES UTILITAIRES

UVK	199
Semprini	249
NVDI	649
Speedo G dos	445
CD Tools	380
Magic C	799
Scsi TOOLS	390
Magic MAC	1490
Magic PC	1490
START IT	270
Image copy gestion et impres. d'image	390
Star call (logiciel fax)	390
EASE	490

LES JEUX

Animaux (éducatif 3/7 ans)	290
Sheer Agony	240
Pack Paris Dakar+ Lorna	120
Demoniak St/Ste	120
Smash ST/Ste	120
International Tennis St/ Ste	100
Confusion (falcon + DD)	290
Shermann	120
Llamazap (falcon)	250
Pinball	290
Dinosaure (éducatif 3/7ans)	290
Shapes	160
Epilepsie	160
Multibrique (falcon)	290
AazoHm (Falcon)	290
Moon speeder (falcon)	260
Esprit	250
Steel Talon (falcon)	200
Opération Skuum (falcon)	290
Radical race (falcon)	290
Voodoo ST/STe	120

LES CD

Clipart Atari	290
Unix system pour Atari	290
Complete mint	290
Clipart	250
True Type font	250
Midi magic	190
Whitheline	290
Calamaximus	290
Bird of prey	190
Atari compendium	190
Alpha	190
GAMMA	190
Delta	190
Omega	190
SDK	320
Gambler	200
Classic	190

PERIPHERIQUE CABLES

Joystick	100
Joystick méga jet	150
Joystick infrarouge	190
Track ball	290
Adaptateur VGA Falcon	150
Prolongateur souris 20 cm	45
Souris	150
Prolongateur joystick 2m	80

LA MUSIQUE

Notator (STE)	2900
Logic (Falcon)	3990
Quincy (Falcon)	990
STK (analyseur de spectre)	1290
Digital Tracker (Falcon)	390
Cubase Light	950
Style Trax ST	950
Cubase Score ST	4820
Cubase Audio Falcon	6580
Cubase Audio CBX D5	6580
Audio Spector	4090
Atari Midi 3	1630
Mise à jour Cubase	
2.0 vers Cubase score 2.0	NC
3.0 vers Cubase score 2.0	NC

DIVERS

Disquettes DD STF/STE	70
L'Electronicien	150
Platon	990
Le Professeur	150
Autoswitch (graphic extension Atari ST doc en Anglais)	NC

DISPONIBLE LINK 96
890 F
POUR LECTEUR ZIP et SYQUESTSUR STSTE

A nos sympathiques clients

Certains produits, suite à l' épuisement du stock ou aux retards de livraison, peuvent mettre du temps à nous parvenir. Merci d'en tenir compte.

BON DE COMMANDE (04/97)

Je commande à La Bécane les articles suivants :	Quantité	Prix unitaire	Total
1..	....	....	....
2..	....	....	....
3..	....	....	....
4..	....	....	....
5..	....	....	....

Frais de port et emballage : 50,00 F TTC

Règlement : votre chèque doit être libellé à l'ordre de La Bécane et envoyé :
96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 Paris — Total TTC :
Vous pouvez également commander par téléphone avec une carte bancaire
Le port indiqué de 50,00 francs est pour la métropole française, contre remboursement 100.00 francs

n° de carte bancaire : | | | | | | | | | | | | | | | | | — Expire le : | | | |

Nom :............................ Prénom :............................ — Signature
Adresse :..
Code postal :..................Ville :...................................
Pays :..
*Dans la limite des stocks disponibles 04/97

LES PRODUITS DA'S SUR ARTE

Thomas PETRI d'APPLICATION SYSTEM a réalisé des animations et trucages pour un film sur le riz projeté il y a peu sur ARTE. Pour cela il a utilisé DA'S VEKTOR dont le module animation sur la version PRO est vraiment très puissant ainsi que DA'S PICTURE.

Quand je vous dis qu'ARTE c'est la meilleure chaîne publique !

NOUVEAUTE CHEZ APPLICATION SYSTEME HEIDELBERG

Voici en vrac les nouveautés qui sont parues chez APPLICATIONS SYSTEMS HEIDELBERG :

CAB 2
MAGIC PC : V 1.2
TEXEL : V 1.6
MAGIC : V 5.1
NVDI : nouvelle version (laquelle ?)
ARTWORKS : 1.3

Si ARTWORKS n'arrivera sans doute jamais en France, le reste devrait suivre avec son lot de délai habituel aux traductions et bon vouloir d'APPLICATION SYSTEM HEIDELBERG.

Cas typique : TEXEL. APPLICATIONS SYSTEMS FRANCE a beau se démener pour le sortir en France, c'est visiblement chez A.P.S.H. que cela traîne. Enfin il semble qu'au final TEXEL soit sur le point d'être dispo chez nous. Sachant combien ce dernier est attendu, c'est une véritable bénédiction si l'info s'avère exacte.

SONG BOOK SUR ATARI

LINE MUSIC PUBLISHING travaille pour les plus grosses sociétés d'éditions : BMG, VOGUE, FKO... Il réalise les saisies et gravures de partition car la fonction de Denis CAZALAS est d'être copiste.

Il travaille bien évidemment sur ATARI (on n'en parlerait pas sinon, hein ?) et propose son aide bénévole aux programmeurs qui le désirent (programmation au sens musical du terme) car il est également arrangeur et programmeur sous CUBASE.

Voici ses coordonnées :

LINE MUSIC PUBLISHING

Denis CAZALAS
12, rue Jean Monnet
11000 CARCASSONNE

PPM

Vous avez été nombreux à nous appeler lorsque nous avons signalé l'existence de nouvelles versions de PUBLISHING PARTNER MASTER aux USA, du moins par rapport à celles disponibles en France.

Françis CHEVRIER, nous a communiqué les coordonnées de la société éditrice :

SOFT LOGIK PUBLISHING CORPORATION
315 Consort drive
St. Louis
MO 63123 USA

PPM s'intitule désormais PAGE STREAM et existe sur ATARI, AMIGA et MAC. La version ATARI actuelle est la 2.2 SE. Il est peu vraisemblable qu'elle évolue encore, mais d'après ce que j'ai compris, elle représente tout de même un bond par rapport aux dernières versions françaises. Il existe également un pack de 53 fontes et clip arts (190 ?) intitulé FONT & CLIP ART FOR AMIGA, ATARI. Ce dernier coûte 30 $. Quant à PAGE STRAM, le tarif n'est pas mentionné.

LE VIRUS INFORMATIQUE

NOUS NE SOMMES PAS SEUL à lutter contre l'hégémonisme de MICROSOFT et la "gruge" de l'informatique. Un nouveau journal a fait son apparition en ce début d'année. Il se prénomme LE VIRUS INFORMATIQUE et se qualifie lui-même de fanzine trimestriel.

Le contenu est absolument savoureux et rappelle étrangement des journaux comme LE CANARD ENCHAINE ou CHARLIE HEBDO. Ce dernier est d'autant plus proche, que KARALI lui-même illustre LE VIRUS INFORMATIQUE.

Je ne peux que vous conseiller de vous y plonger. Après cela, même KOCHISE, se félicitera d'être sur ATARI.

Il ne coûte que 10 F et est édité par :
ACBM
14-30, rue de Mantes
92700 COLOMBES

SCANNER MICROTEK SCAN MAKER E3/E6

HOMA a développé SCAN X, un logiciel pour piloter les scanners MICROTEK SCANMAKER E3 et E6. Le logiciel existe en deux versions : normale et pro. Voici ses caractéristiques :

- calibration du moniteur
- zoom
- prescan
- multiples formats de sauvegarde
- gestion de la transparence et du "sheet-feeder"
- impression et copie de photos
- digitalisation dans les résolutions suivantes : 24 bits, 8 bits, 1 bit et niveaux de gris.
- réglages de contraste, luminosité et exposition
- digitalisation en D2D
- positif et négatif
- multitâches
- look 3D
- connexion SCSI et ACSI (avec LINK)
- ...

On a hâte de le tester. Le seul hic va être ledit scanner MICROTEK qui ne doit pas être donné.

A VOS MICRO

Jean Michel DELIERS nous signale que le concours de "CHASSEURS DE SONS" (Concours International du Meilleur Enregistrement Sonore) organisé par FRANCE CULTURE n'est absolument pas interdit aux ataristes. Il y a d'ailleurs pas mal d'ataristes qui y participent alors pourquoi pas vous ? Celui-ci démarre en Mai prochain et dure jusqu'à Septembre suivant.

Vous avez un FALCON, Vous tenez la solution !!!

L'APARTE

Je citais l'APARTE le mois précédent, ce journal dédié au THEATRE MUNICIPAL ARMAND avec un doute quant à sa situation. Ce dernier est bien situé à SALON DE PROVENCE. Qu'on se le dise !

ATLANTIDE SOFTWARE, UNE ASSO QUI EN VEUX !

Fin 96, s'est créée une association à TOULON qui propose :

– de développer et éditer des produits sur ATARI

– de faire profiter de tarifs préférentiels à ses membres.

– donner des conseils d'installation, d'utilisation et de formation.

Certains de leurs projets sont assez ambitieux mais il est encore un peu tôt pour en parler. Signalons tout de même qu'ATLANTIDE SOFTWARE va éditer DIRTY SOUND STUDIO, le 8 pistes pour FALCON à la superbe interface.

Ce sont eux qui ont également fait la traduction de VOXX et travaillent sur celle du basic OMIKRON et des docs des modules pour CALAMUS'96 (ADEQUATE SYSTEMS et INVERS) pour LA TERRE DU MILIEU. Ils ont également traduit intégralement PURE C.

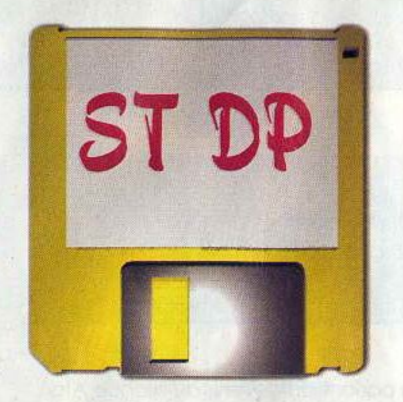
De toutes évidences, c'est un asso qui en veut !

Vous les avez peut-être d'ailleurs rencontrés au 2e FORUM DES APPLICATIONS ATARI où ils partageaient le stand avec PFM.

Pour y adhérer, voici les tarifs :
Adhérent : 100 F
Adhérent actif : 300 F
Adhérent bienfaiteur : 500 F

et les coordonnées :
ATLANTIDE SOFTWARE
Résidence l'Olympe
Minerve A
409, Chemin du Fort Rouge
83200 TOULON

Godefroy de MAUPEOU



Ce mois-ci, réorganisation des DP !!!

Suite à de nombreuses demandes, vous pourrez trouver les nouveautés sur le serveur de ST Mag.

Les disquettes à commander seront, quant à elles, réservées aux indispensables, packs et autres curiosités.

La majorité des domaines sont couverts et d'autres viendront par la suite. Une manière plus simple pour vous de trouver le DP qu'il vous faut.

Jeux

Aerius ▸STDP J1

Un jeu de réflexion doté d'une réalisation exemplaire. Production Française.
1 disquette DD. ST

ATOM 2 ▸STDP J2

Un superbe jeu de réflexion pour ST.
1 disquette DD. ST

Columns ▸STDP J3

Un jeu de columns pour Falcon aux graphismes True Color magnifiques. Un des meilleurs de sa catégorie.
1 disquette HD. Falcon

Conquest ▸STDP J4

Un wargame très sérieux fonctionnant entièrement sous GEM. Le but : conquérir le monde ! Pour les fanas de stratégie de guerre c'est indispensable. Fonctionne sur toute la gamme et même Hades.
1 disquette DD

Crime ▸STDP J5

Une enquête policière complète avec indices, interrogations... Faites bouger vos méninges !!
1 Disquette DD. ST

Double Bubble ▸STDP J6

Un jeu des Reservoir Gods donc un jeu excellent ! C'est un clone du célèbre Bubble Trouble pour Falcon. Une durée de vie excellente, une réalisation sans faille.
Une disquette DD. Falcon

Haunted House ▸STDP J7

Visitez une maison hantée grâce à ce jeu de plate-forme venu d'outre tombe...
1 disquette DD. ST

Hero ▸STDP J8

Un jeu de rôle en vue de dessus.
1 disquette DD. ST

Nethack ▸STDP J9

Un jeu de rôle en vue de dessus. Durée de vie immense et captivant. Fonctionne en 640X480 mini.
Une disquette HD

Premium Mahjong ▸STDP J10

Le meilleur jeu de Mahjong en Shareware. Découvrez ce jeu oriental qui vous captivera des heures durant. Il fonctionne sur Falcon/TT/Hades.
Une disquette HD

Running ▸STDP J11

Un clone de DOOM pour Falcon. Cette version de 96 est très avancée et laisse entendre un futur Hit : rapidité, décors True Color, monstres, bruitages... tout y est !
Une disquette DD. Falcon

Skyfall ▸STDP J12

Un jeu de columns pour Falcon superbement réalisé par les Reservoir Gods. Des heures de jeu en perspective...
Une disquette DD. Falcon

Towers Falcon ▸STDP J13

Le jeu de rôle mythique en 3D subjective. Et c'est en Shareware sur Falcon. Qui ne l'a pas encore ?!
2 Disquettes HD

Towers ST ▸STDP J14

Un jeu de rôle à la Dungeon Master en Shareware pour votre ST. Magnifique & indispensable !! Fonctionne aussi sur Falcon.
1 Disquette DD

Xmoon 101 ▸STDP J15

Une démo d'un jeu de tir à venir avec des graphismes encore plus beaux que Raiden sur Jaguar ! Le moins que l'on puisse dire c'est que c'est prometteur. Falcon.
Une disquette HD

Les packs

Drivers ▸STDP P1

Les derniers drivers pour Speedo & NVDI. Comprend les imprimantes HP 4 L, HP 660C, Stylus Color...
Une disquette

Disque dur ▸STDP P2

Check Disk 3 : un défragmenteur qui permet aussi de récupérer des données effacées par mégarde.
AHDI6.061 : driver de disque dur.
Une disquette DD, toute machine.

Shell ▸STDP P3

Two in one : enfin un logiciel qui gère la majorité des formats de compression. Très simple d'emploi, il vous sera vite indispensable.
1 disquette DD, toute machine.

CD ROM ▸STDP P4

Metados 2.7 : le driver de lecteur CD le plus répandu pour ST/TT/Hades. Pour Falcon, Metados 2.6

CDplayer : pilotez vos CD audio directement sur votre ordinateur !
1 disquette DD. Toute machine

Falcon ▸STDP P5

Turbo Veille : un économiseur d'écran révolutionnaire qui "déconnecte" l'écran afin que la machine travaille plus vite !!
SAM : installe des séquences sonores en rapport aux événements du bureau (démarrage, ouverture fenêtre...). Peut aussi servir d'enregistreur audio en RAM. Livré avec sons au format AVR. 1 disquette HD. Falcon

Musique Audio

Dirty Sound ▸STDP M1 :

un multipiste audio pour Falcon qui grandit sans cesse. Gère le JAM.

Bureautique

First Word ▸STDP B1

Le traitement de texte complet le moins cher du marché ! Toutes les principales fonctions nécessaires à la rédaction y sont.
Toute machine. 1 disquette DD

Opus ▸STDP B2

Le légendaire tableur aux fonctions avancées.
1 disquette. Toutes machines

Communication

Swiftel ▸STDP C1

Le seul émulateur minitel photo sur Atari. Grâce à lui, vous vous passerez bien vite de votre vieux minitel !
1 disquette DD. Toute machine

Connect 2 ▸STDP C2

Un logiciel de communication par modem. Idéal pour se balader sur les BBS et autres serveurs.
1 disquette DD. Toute machine

Educatif

La vie du Lac ▸STDP E3

Logiciel éducatif sur l'écosystème d'un lac. Très bien réalisé.
1 disquette DD.



PRIX UNITAIRE : 39 F la disquette / 175 F les 5 disquettes / 450 F les 15 disquettes / frais de port 15 F
règlement par chèque ou mandat à adresser à LA TERRE DU MILIEU, 216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES.

les nouvelles du front

PARX emploi actuellement 2 salariés mais de nombreux développeurs travaillent indirectement pour PARX. En effet, cette société édite non seulement ses logiciels mais aussi importe quelques logiciels (HD Driver) ou édite ceux d'auteurs indépendants. PARX c'est aussi les modules M&E (plus de 150 à ce jour), système qui impose petit à petit son concept...

Un étonnant investissement.

La sortie du Kit Casio par PARX m'a un peu surpris de prime abord. La curiosité me piquait lorsque j'ai contacté Pierre-Louis LAMBALLAIS pour cet article.

En effet, proposer un tel kit sur Atari est sûrement un pari. Mais c'est aussi une aubaine pour le monde Atari.

PARX nous donne la possibilité d'utiliser de nouveaux périphériques. Je dirais même que c'est grâce à des logiciels comme ceux-ci que le marché Atari peut s'agrandir, mais c'est une autre histoire.

"Il est assez dur d'obtenir des documentations des fabricants" argumente Mr LAMBALLAIS. En effet, l'espionnage industriel est de mise et la transmission d'informations pouvant indiquer le fonctionnement d'un appareil est délicate...

De plus, il faut convaincre le fabricant que le marché Atari est tout de même assez intéressant pour lui !

PARX communique.

Une caractéristique étonnante de PARX est sa communication. PARX communique beaucoup avec ses développeurs.

"Nous proposons maintenant un bulletin développeur tous les 15 jours". PARX s'occupe de mieux en mieux de ses développeurs et ceux ci deviennent de plus en plus nombreux. Le système M&E prend en conséquence de l'ampleur.

PARX communique aussi sur internet ce qui lui vaut de nombreuses visites sur son site. "Notre site est très fréquenté" me dit Mr LAMBALLAIS et je comprends pourquoi car il assez bien réalisé (enfin c'est mon avis personnel).

Beaucoup de personnes passent donc par le site de PARX et même les plus inattendus :

"Nous avons des personnes qui nous contactent des USA pour acheter nos logiciels."

Eh oui, il y a des Falcons aux USA ! Et plus que l'on pense. J'espère pouvoir vous donner une estimation très bientôt...

Pour faciliter les choses, PARX va développer un système de paiement sécurisé par Internet pour tous leurs amis étrangers (et même Français) dans 1 ou 2 mois.



De plus PARX s'allie avec les sociétés étrangères. Il est vrai que les marchés de chaque pays sont à mon goût assez fermés !

"Nous avons signé 3 licences avec des sociétés Anglaises pour le système M&E". PARX est donc à l'attaque du marché mondial !

L'avenir selon PARX

"Pour l'instant, nous continuons sur Atari. Nous allons sortir 6 logiciels d'ici septembre. Nous développons notre système de module M&E et nous continuons à entretenir de bonnes relations avec les sociétés conceptrices de périphériques (Canon, Casio, etc...)"

En parlant du devenir du monde Atari, Mr LAMBALLAIS argumente : "La seule alternative que je vois maintenant, c'est l'Hadès". Parmi les trois solutions concernant l'avenir sur Atari, Mr LAMBALLAIS proposait l'Hadès, la carte Evolution de OXO et le Phoenix. Le Phoenix est en fait hors course car il n'existe pas encore, la carte Evolution est intéressante mais est à peine plus avancée... (on a juste vu une carte mère). Reste l'Hadès qui lui existe bel et bien (mais reste un peu cher pour le grand public).

Conclusion

Nous avons discuté de longues minutes avec Mr LAMBALLAIS, de beaucoup de sujets sur l'informatique en général mais aussi de la mentalité de chaque protagoniste du monde informatique (Bill Gates, Be box, etc...). "Il faut être lucide. On peut toujours rêver sur un tas de truc..." Lucide, Parx l'a sûrement été et c'est pourquoi cette société continue de nous étonner avec de nouveaux produits et d'investir dans le monde Atari. Je vous le confirme, nous n'avons pas à avoir honte des sociétés françaises qui font vivre le monde Atari. Mais "Je trouve que le monde Atari n'est pas très lucide" indique Mr LAMBALLAIS. En effet, beaucoup de personnes s'emballent très vite sans prendre aucune précaution. Annoncer des produits longtemps à l'avance, etc... en fait, c'est perdre des clients...

L'appel

Si vous avez créé une association, un projet quasiment terminé, vous pouvez me contacter ou contacter ST MAG pour que l'on parle de vous dans ces colonnes. Car n'oubliez pas que vous êtes aussi les acteurs du mondes Atari et il n'y a pas de raison que l'on ne parle pas de vous aussi.

Emmanuel JACCARD





Taille réelle

Casio QV10A - 320x240 : 3100 F
Casio QV100 - 640x480 : 3990 F

Kit de connexion Atari : 490 F

Prise et transfert de photos • Contrôle des batteries
Visualisation des images • Compatible toutes machines
Gestion système M&E • Plug-in D2M

9, rue du Pin Doré - 53000 Laval
Tél. 02 43 56 92 76 - Fax 02 43 56 80 47 - http://www.parx.fr



l'évolution d'EVOLUTION

L'Union fait la force

Il est certain que le monde des Compatibles TOS est mal connu du grand public. Le mois dernier nous avons évoqué le sujet grâce à la brochure d'information émise par Evolution. Mais cela ne suffit sûrement pas et la communication vers un public plus large, professionnel comme ludiques doit se faire par bien d'autres voies. L'une d'entres-elles est la publicité. En effet nous espérons d'ici à la fin de l'année scolaire mettre en place une petite campagne de publicité nationale pour les Compatibles ATARI sur le thème de l'« Alternative ».

Cette campagne se base sur une synergie entre les différents acteurs économiques de la scène ATARI, car une campagne de publicité demande de beaucoup de fonds, non pas pour sa réalisation (Etant donné le nombre d'infographistes sur ATARI je ne pense pas que cela représente un problème majeur) mais pour sa diffusion. Ainsi, j'utilise cette tribune qui m'est OFFERTE par ST Magazine (On ne le répétera jamais assez) pour lancer un appel à tous les éditeurs, distributeurs et revendeurs ATARI : si vous souhaitez participer à cette campagne commune que nous souhaitons mettre au point, contactez-nous !

De même si vous, lecteurs, avez des idées pour une telle campagne, ou si en tant qu'infographiste ou publicitaire souhaitez-y participer, contactez-nous au plus vite (N'oubliez pas de joindre quelques exemples qui illustrent votre talent).

Selon les fonds qui pourront être réunis pour cette campagne, nous espérons pouvoir réveiller tous les ATARIstes endormis (Rappelons qu'il s'est vendu en France plus de 180 000 ATARI ST(E) !!!) et motiver de nombreux acheteurs de PC déçus par leur machine.

Je rappelle donc que nous attendons vos correspondances, que vous soyez économiquement actifs dans le monde ATARI et capables de soutenir financièrement une telle entreprise (A plusieurs bien entendu) ou que vous soyez bénévoles et souhaitez participer à sa mise en place.

La Recherche du mois

Il s'agit ce mois-ci d'une recherche un peu particulière puisque Jean-Luc BATAILLE souhaite aiguiller des programmeurs dans la réalisation d'un logiciel qui permette d'utiliser les kits vendus sur PC pour la commande de gestion de moteurs pas à pas, et je suppose, les machines-outils en général. Si ce projet vous intéresse contactez Jean-Luc à l'adresse suivante :

BATAILLE Jean-Luc,
1 Rue du bois au moine,
18340 PLAIMPIED

Des nouvelles ?

Si vous avez été aidé par une recherche de compétence d'Evolution et que votre projet avance, tenez-nous au courant, nous aimerions relater ici le contenu de votre travail... Vous faire un peu de pub quoi ! Alors donnez-nous vite des nouvelles !

C'est la fin

Je rappelle que vous pouvez (devez ?) vous inscrire dans le fichier de compétence en répondant aux questions parues dans le ST Mag N° 104 ou le N° 114 (N'oubliez pas de préciser votre âge) et renvoyer le tout à l'adresse qui va suivre. De même je vous rappelle que nous cherchons des collaborateurs pour nous aider, surtout en vue de la mise en place de la campagne de publicité. Si vous souhaitez participer bénévolement au soutien des Compatibles ATARI, contactez-nous !

Enfin, si vous êtes bloqués dans la réalisation de l'un de vos projets sur ATARI parce qu'un collaborateur vous manque ou bien parce que vous avez un problème qui vous paraît insurmontable, contactez-nous aussi, nous tenons à votre disposition un fichier de compétences qui commence à être TRES conséquent. Dans ce cas n'omettez pas de joindre à votre courrier 3 timbres à 3 Frs pour la participation aux frais d'envois, merci.

Adresse d'Evolution :

MARNE Bertrand,
13 Rue du 4ème Zouaves,
93110 ROSNY-SOUS-BOIS

(N'oubliez pas de joindre une enveloppe timbrée à votre adresse si vous souhaitez recevoir une réponse !)

A bientôt pour la suite de l'évolution d'Evolution.

Bertrand MARNE

Note : attention, Evolution n'a aucun rapport avec le «Falcon Evolution» de OXO Systems. La publicité contiguë à l'article d'Evolution du dernier numéro a créé une certaine confusion ! Evolution reste un organisme indépendant de tout revendeur / éditeur / distributeur / constructeur ATARI !



Recevez directement chez vous St Magazine avec sa disquette et profitez-en pour faire des affaires en or !!!

Abonnement nu

1 an : 352 F*

2 ans (1 an d'adhésion au Club St offert) : 704 F* soit 150 F d'économie

Abonnement PAO

Photoline + 1 an : 990 F* soit une économie de 612 F*

1 an supplémentaire (1 an d'adhésion au Club St offert) : 352 F* en sus soit 150 F d'économie supplémentaire

Abonnement Loisirs

1 jeu parmi les suivants :

Falcon : Road Riot, Steel talons, Lamazap, Dino Dudes, Pinball Dreams, Sheer Agony, Opération Skuum, Radical Race, Aazhom Krypt

St : Stardust, Obsession, Substation, Sheer Agony

jeu + 1 an : 490 F* soit une économie entre 131 F et 254 F

1 an supplémentaire (1 an d'adhésion au Club St offert) : 352 F* en sus soit 150 F d'économie supplémentaire

Abonnement musique

Voxx + 1 an : 990 F* soit une économie de 352 F*

1 an supplémentaire (un an d'adhésion au Club St offert) : 352 F* en sus soit 150 F d'économie supplémentaire

Les demande d'abonnement sont à envoyer sur papier libre jointes avec le règlement (chèque, mandat...) à La Terre du Milieu - 216, rue de l'Essert 74310 Les Houches. Pour toute demande d'information tél 04 50 54 49 77

*tarif valable pour la France. Union Européenne et Suisse rajouter 55 F (tarif lent) ou 110 F (tarif rapide)

les cahiers de l'HADES

Depuis maintenant plus de six mois après la sortie de l'HADES en France, les utilisateurs apportent leurs contributions en nous signalant soit des logiciels qui tournent, soit le moyen de les faire tourner, ou encore des trucs à faire ou ne pas faire. De notre côté, au bout du quatrième magazine maquetté sur un HADES 60, il était naturel que l'on découvre pas mal de trucs et astuces.

Voici donc le fruit de vos, nos expériences et constations à l'utilisation de cette fabuleuse machine.

NVDI ATI 64

Il n'y a pas en France de NVDI pour ATI 64 (en Allemagne ?). La raison en est qu'en fait une version spécifique serait tout à fait inutile.

En effet un NVDI 4 classique fait tout à fait l'affaire. Il suffit de la placer après le fichier STA_VDI.PRG du dossier auto, donc de lancer la procédure d'installation après avoir installé le boot de l'HADES.

NVDI ET 4000

Lorsque vous installez NVDI ET4000 sur un HADES déjà configuré pour la carte graphique, il y a automatiquement des doublons, puisque l'HADES est déjà livré avec un programme gérant la VDI. Il faut donc retirer du dossier AUTO les programmes suivants :

STA_VDI.PRG et MENU.PRG

NVDI, ATI 64 et FRANKLIN (module pour CALAMUS SL)

FRANKLIN se comporte bizarrement avec NVDI sur un HADES avec ATI (je n'ai pas vérifié avec une ET4000 PCI). Au lieu d'afficher la courbe de gradation dans la fenêtre prévue à cet effet, il remplit cette dernière d'une masse noirâtre avec des traits rouges et bleus. INVERS nous donne la réponse. Il faut aller dans le dossier où se trouvent les modules, charger le fichier FRANKLIN.SET dans un éditeur de texte et remplacer le YES par NO dans la ligne USE NVDI. Sauvez le tout et relancez CALAMUS, FRANKLIN ne posera plus de problèmes.

LES BUREAUX ALTERNATIFS SUR HADES

Le bureau du TOS 3.06 est bien joli, mais date un peu tout de même avec ses icônes monochromes. Pour pallier à cela, rien ne vaut un bureau alternatif. Ils sont légions mais posent parfois des problèmes de palette ou de fonctionnement. Voici ce que nous avons constaté :

– GEMINI ne respecte pas la palette avec une ATI 64 en 24 bit.

– THING n'aime pas le 060 et lance un message "Wrong call id 105" lors de l'ouverture de chaque disque. Un clic sur ce message le fait disparaître et ouvre le disque, mais c'est assez pénible à la longue.

– EASE 5 fonctionne sans problème et c'est même assez agréable d'avoir la place de mettre ses post-it sur l'écran.

Pour les lancer automatiquement, puisque XBOOT n'aime pas le 060, vous pouvez rentrer vous-même dans le NEWDESK.INF les données afin de la lancer automatiquement à l'allumage de l'HADES.

La syntaxe est la suivante :

#Z 01 C:\EASE\EASE.PRG@

Dans le cas d'un autre bureau que EASE, il faut bien évidemment remplacer le chemin de ce dernier par celui du vôtre.

MODEM.CPX

Le cpx MODEM pose quelques problèmes que l'on ne voit pas au premier abord.

– il empêche la lecture des cd roms multisessions

– il bloque le chargement d'EASE en auto lorsque NVDI est installé.

– il fait planter PHOTOLINE lors d'un appel des courbes de gradation.

Il faut donc le supprimer de votre dossier CPX après configuration du port modem.

D2M et HADES 60

Selon les versions de D2M, celui-ci refuse de se lancer sur HADES. Il faut en fait enlever les deux caches. Ces caches étant un grand facteur de vitesse sur l'HADES 60, il suffit de le faire au lancement.

Pour cela, chargez le fichier HADES.INF et inscrivez la ligne suivante :

D2M.PRG 6

Les deux caches seront retirés lors du

lancement D2M. Ils se remettront en position "ON" au bout de 15".

D2M.PR étant l'écriture exacte de la version du programme D2M. Il est bien évident que si votre version s'intitule D2M2.PRG ou D2M206.PRG il faut alors inscrire D2M2.PRG 6 ou D2M206.PRG, sinon l'HADES ne comprendra pas de quel programme il s'agit.

N'oubliez pas non plus de mettre HADES.ACC en accessoire, sinon cela ne servira à rien.

Pour ce qui est de la palette dans les modes 24 et 32 bits, PARX a fait un nouveau TRM qui est pleinement compatible.

A partir de maintenant, on en devrait plus entendre de "D2M ne marche pas sur HADES".

FLASHAGE & IMPRESSION AVEC CALAMUS SL SUR HADES 60

A partir d'une certaine résolution d'impression, CALAMUS SL va "planter" à l'impression que ce soit vers une imprimant, un fichier TIF, PS ou autre.

Pour pallier à cela il faut supprimer le mode COPYBACK. Là encore on prend le fichier HADES.INF et on inscrit la ligne suivante : CALAMUS.PRG O

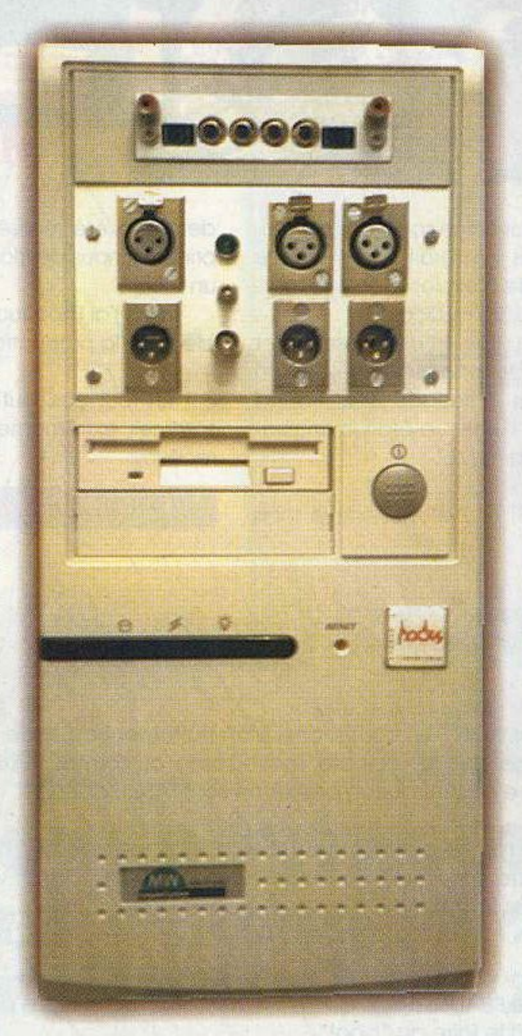
En respectant encore une fois l'orthographe exacte de votre version du programme CALAMUS

ACCELERER LE BOOT

Certains vont trouver que l'HADES "rame" à l'allumage. Il faut en fait utiliser SETFAST et cliquer sur toutes les options, choisir le mode REKURSIV et indiquer la partition C.

SETFAST va alors passer tous vos programmes en mode chargement rapide. Lors du prochain boot votre HADES se lancera tellement vite que vous n'aurez guère le temps de lire les indications des programmes auto. Par contre il marquera toujours un temps d'arrêt au chargement des accessoires, puisqu'il n'indique pas leur chargement.

Vous pouvez également le faire sur toutes vos partitions à l'exception de CALAMUS qui n'aime pas que l'on modifie sa structure. Il faut donc réinstaller le .PRG après passage de la partition à SETFAST.



Je conseille d'ailleurs à tout le monde possédant un TOS 2.06 minimum de faire de même, ils ne sentiront plus leur boot passer !!!
Sur TT, EAGLE, MEDUSA et FALCON muni de TT RAM (carte FALCON FX et non MAGNUM), attention alors à certains programmes qui n'aiment pas la TT RAM. Il faut alors les reloger manuellement en ST RAM. Pour l'HADES le problème ne se pose pas puisqu'il possède une mémoire aussi rapide que la TT RAM, sans en être. C'est ce qu'on appelle de la FAST RAM. Rodolphe CZUBA avait d'ailleurs écris un très bon article sur les différences de RAM dans le ST MAGAZINE N°105.



HS MODEM

Pour utiliser le port modem 2 de l'HADES à 250 000 bauds, il faut installer HS MODEM. La version du programme à mettre dans le dossier AUTO est MFP_TT.PRG. Si vous avez STARCALL installez le avec ce dernier, cela marche tout seul.

LES DISQUETTES QUI NE PASSENT PAS

L'HADES a un contrôleur de disquettes particulier. Du coup les formatages spéciaux ne passent pas ainsi que les disquettes HD formatées en DD. Pour le premier cas, on ne peut rien faire à ma connaissance, mais pour le second, il suffit de mettre un adhésif sur le trou HD (celui qui ne possède pas de loquet).

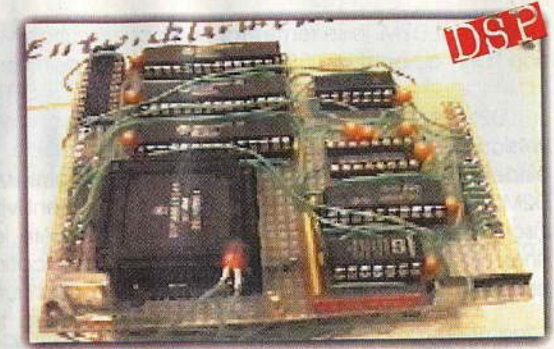
Le lecteur de disquette croira alors avoir affaire à une disquette DD puisque l'identifiant HD aura disparu et pourra donc la lire.

STARTRACK : EN ATTENDANT LA NOTRE !

En attendant de pouvoir avoir un prototype en test, voici quelques images prises lors des démonstrations par Stephan WILHEM en personne en Décembre 96 durant l'Atari Messe. On peut diviser en cinq éléments le produit STARTRACK : le logiciel, la carte elle-même, le port cartouche et la carte DSP encore à l'état de prototypes (câblage en l'air) ainsi que la partie connectique très fournie comme on peut le constater sur les images vidéo. Hormis la carte DSP et le port cartouche, juste en exposition, nous avons pu constater que la STARTRACK fonctionne à merveille. Le son est parfait avec une qualité équivalant aux JAM, et le logiciel d'une fluidité de travail exceptionnelle (mais sur un HADES 60, l'inverse eu été étonnant). Nous n'avons constaté aucun plantage durant les heures où S. WILHEM nous a montré les possibilités de sa carte.

que SPDIF à coté des versions cinch des entrées et sorties audio.Sur la face avant, on distingue très bien les entrées/sorties audio XLR, mais aussi AES/EBU sur des connecteurs identiques



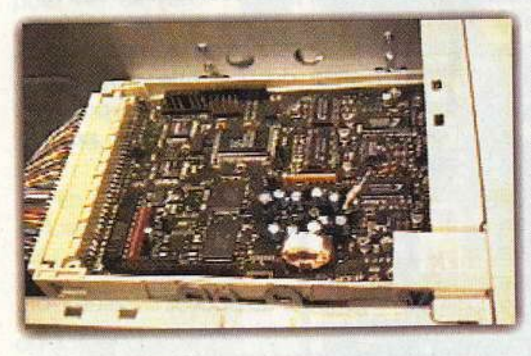


ainsi que SPDIF à côté des versions cinch des entrées et sorties audio. Le tout se met sur la face avant de l'HADES, ce qui n'est pas forcément très esthétique, mais offre une simplicité d'emploi sans doute accrue. Plus besoin de chercher ses connecteurs derrière le boîtier.



Coté esthétique, le logiciel n'est pas non plus très engageant (on est loin de QUINCY ou DIRTY STUDIO), mais il possède une panoplie de fonctions assez impressionnante.

Tout ça pour dire que notre première impression, c'est que la STARTRACK c'est "maousse costaud", mais avec un souci de l'esthétique en plus ce serait une véritable bombe prête à exploser dans le marché de la micro musicale.



Stephan WILHEM en est conscient et m'a promis de songer à l'amélioration du look de l'interface, mais à ce moment là, l'urgence était la finalisation de la carte DSP.

Le test de ST COMPUTER cité le mois dernier a été réalisé sur un proto et, en principe, nous devrions avoir le nôtre d'ici un mois,

mais j'ai l'habitude de me méfier des aléas de la production en informatique.

En tout cas, inutile de dire que nous sommes extrêmement impatients de le recevoir.

Godefroy de MAUPEOU

NOUS SECHONS, QUI PEUT REPONDRE ?

LE REDACTEUR 4+ & L'HADES 60

Là par contre je sèche, car en retirant certains utilitaires en GFA, tout marche. Mon traitement de texte favori corrige la syntaxe à la vitesse de la lumière, mais il plante la machine dès la moindre sauvegarde au format REDACTEUR 4. Au format REDACTEUR 1 c'est presque cela, mais les seuls formats qui ne posent aucun problème sont l'ASCII et le CTX.

Pourquoi ?

J'ai posé la question à ETILDE qui n'en voit pas la raison, mais si quelqu'un d'entre vous la possède qu'il n'hésite pas à nous le faire savoir. Je n'arrive absolument pas à me faire à un autre traitement de texte. Taper sur l'HADES dans EVEREST et importer en ASCII dans LE REDACTEUR sur le TT pour la correction, c'est très frustrant !!!

X BOOT III

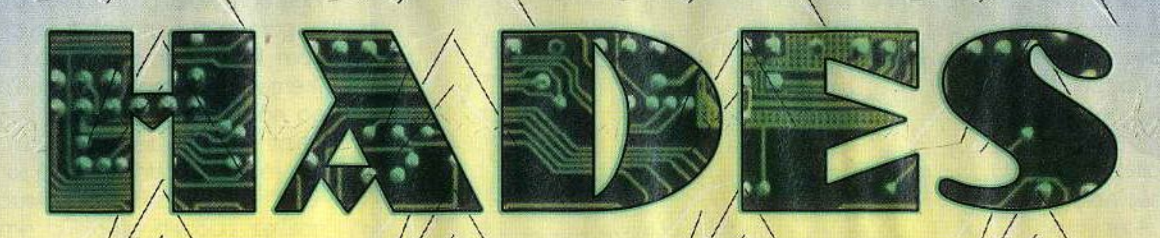
J'ai écris plus haut que X BOOT III ne fonctionnait pas sur l'HADES 60. C'est en partie vrai. Si on retire les deux caches, on peut le lancer depuis le bureau. Je n'ai pour ma part pas réussi à le faire au "boot".

Si quelqu'un connaît la solution (ou un autre logiciel de boot qui fonctionne), nous sommes preneurs.

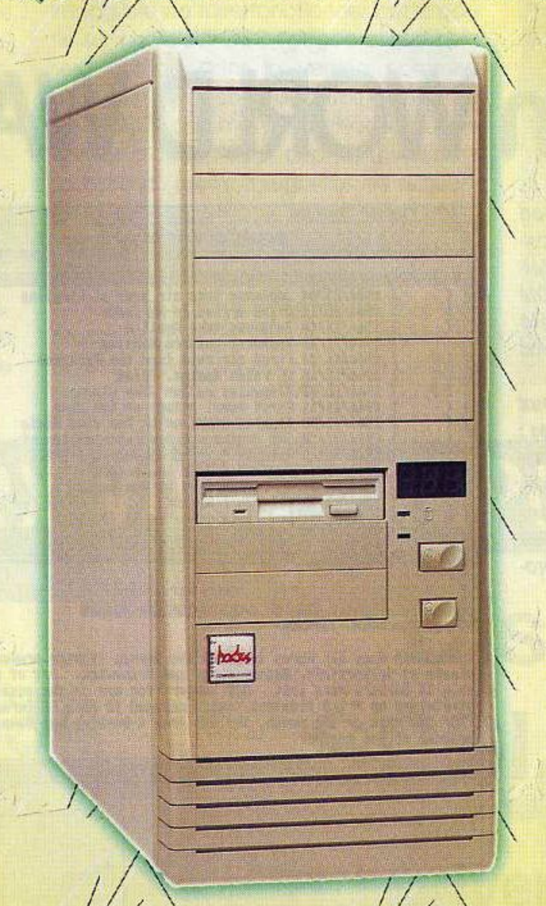
ACCESSOIRES

Pour la raison citée plus haut, un système (PRG ou ACC) autorisant plus de six accessoire en même temps serait le bienvenu. Là aussi si quelqu'un a la solution...

OUBLIEZ CE QUE VOUS AVEZ VU,
VOUS N'AVEZ RIEN VU !!!



LE CLONE ATARI
QUI BOULEVERSE LES DONNÉES DE LA MICRO



THE POWER WITHOUT PRICE IS BACK !!!
HADES 40 (68040 64 MHZ) : 13 350 F
HADES 60 (68060 120 MHZ) : 16 950 F

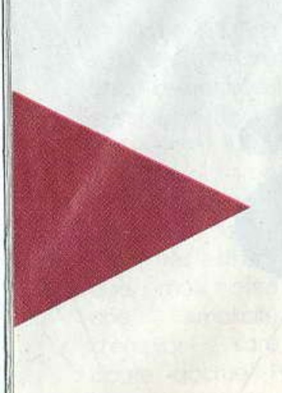
configurations comprenant une carte mère avec processeur, 1 boitier, 1 lecteur de disquettes 1.44, 1 clavier, 1 disque dur FAST IDE 850 Mo, 8 Mo de mémoire, 1 carte graphique ET 4000 PCI 1 Mo, NVDI ET4000. Autres configurations sur mesures.







66, BOUL. VOLTAIRE
75011 PARIS
TEL 01 43 57 34 14
FAX 01 43 57 34 51



MULTIMEDIA

spécialiste : Hervé PIEDVACHE



cd rom WORLD WAR II

La société Canadienne Homa fait de son mieux pour continuer à nous mettre à disposition de nouveaux CD-ROM sur Atari. La dernière trouvaille concerne donc un CD-ROM dédié normalement à l'univers PC, qui a été adapté d'un point de vu logiciel pour nos machines.

Vous connaissez tous, les nombreux CD-ROM déjà présentés dans ces colonnes : Infopédia, UFO etc. World War II est du même acabit, une présentation d'interface complètement identique, un système de traitement et d'interrogation de la base de données tout aussi simple. Bref, les habitués des produits Homa ne seront pas dépaysés.

Les 2 grandes guerres

Ce CD-ROM est donc dédié aux deux grandes guerres mondiales : 1914-1918 et 1939-1945. Comme toujours, il vous faudra quelques bonnes connaissances de la langue anglaise puisque son contenu est entièrement dans la langue de Shakespeare.

Vous aurez accès à des articles, commentaires, et récits sur ces périodes. Le classement des données est effectué par année, en revanche pour chaque année, les événements ne suivent aucun ordre chronologique, ce qui s'avère peu pratique pour une étude précise des déroulements sur une période bien définie. Chacun des évènements est caractérisé par un titre, qui nous situe globalement le sujet traité, et chaque fois une indication du lieu permet de situer géographiquement les faits.

Certains documents sont accompagnés d'images, de sons ou d'animations. Les images proviennent de documents

ACM Fichier Options
ATARI CD MASTER® World War II®
[ ] 1944/09/04 Japanese take air base at Lingling
[ ] 1944/10/12 B-29s arrive in Marianas
[ ] 1944/11/10 Japanese take Kweilin
[ ] 1944/11/24 Japanese capture Nanning
[-p] 1944/11/24 First air raid from the Marianas
[-p] 1944/12/18 US raids Hankow, China
[-p] 1944/10/08 Offensive on Iwo Jima planned
[ ] 1944/11/11 First naval attack on Iwo Jima
[ ] 1944/12/08 Bombing missions on Iwo Jima begin
[ ] 1944/02/20 SOE destroys heavy water equipment
[-p] 1944/06/16 British list German war criminals
[ ] 1944/08/21 Dumbarton Oaks Conference
[ ] 1944/01/01 US forces land at New Guinea
[ ] 1944/01/30 Flintlock begins
[ ] 1944/02/01 Kwajalein taken by US forces

SEARCH VIDEO
PICTURES
france12.bmp
rd364p69.bmp
rd360p69.bmp
ike1.bmp
SOUNDS
dpara5.wav

World War II TEXT
1944/01/11 Fighter plants struck by US air forces
Place: *Brunswick, Germany*

The US 8th Army Air Force targeted the German fighter production plants at Halberstadt, Oscherleben, and Brunswick. Out of 633, only 34 bombers were lost. Air support for one of the attacks was maintained by P-51B fighters, which managed to down 60 German fighters. For the rest of the month, the 8th Army's bombing was hampered because of bad weather.

originaux de l'époque. Elles sont au format BMP (256 niveaux de gris), en règle générale d'assez piètre qualité, mais bon, soyons logiques à l'époque la photographie n'était pas celle d'aujourd'hui, mais certaines d'entre elles sont véritablement très floues, ou trop sombres. Côté son, ce sont très souvent des commentaires récent sur les évènements, entrelacés par quelques passages (assez rare) de l'époque, comme quelques discours. Le son est quant à lui très souvent d'une excellente qualité.

Enfin les vidéos retracent quelques fois des évènements filmés de l'époque, d'une qualité égale aux images précédentes, ou parfois certaines animations présentent des situations graphiques dessinées qui permettent de bien comprendre les mouvements de troupes, ce qui est très appréciable.

Dans la pratique

On peut dire que globalement Homa a encore réalisé un gros travail pour l'exploitation de ce CD-ROM. Les fonctions de recherche de données ont été améliorées par rapport aux précédents CD-ROM, avec la possibilité de recherche des documents (image, son, vidéo) en particulier.

En revanche, l'interface d'allure tout aussi agréable, est toujours aussi peu pratique à manier, dans les déplacements de fenêtre par exemple.

Enfin, la vidéo qui est une véritable nouveauté, puisqu'elle est maintenant intégrée, du vrai multimédia ! Le son, l'image, la vidéo tout est là pour nous mettre à niveau égale avec les autres environnements, c'est vraiment superbe. Cette dernière est assez rapide, fluide même, parfois, la bande son synchronisée, bref un bel exploit. Par contre sur la version testée pour le magazine, il était impossible de faire fonctionner cette partie sur un Falcon030 (gageons que cela sera corrigé dans la version commerciale). En revanche, tout était parfait sur un TT030, comme sur un Hades, sur ce dernier d'ailleurs nous avons pu vraiment prendre du plaisir à regarder les séquences en temps réel.

Conclusion

Un CD-ROM destiné avant tout aux étudiants, aux amateurs d'évènements passés, mais aussi pour tout simplement se cultiver. Ce CD-ROM fonctionne sur toute la gamme Atari, vous aurez bien sûr un certain nombre de restrictions sur les petites configurations, comme la vidéo, la qualité des images, ou l'absence de partie sonore sur les ST. Mais la lecture des documents est vraiment enrichissante, et se suffirait presque à elle même. Bref, vous pouvez en faire l'acquisition les yeux bandés. Equipez-vous bien sûr d'un lecteur de CD-ROM auparavant !

Hervé Piedvache
herve@parx.frmug.fr.net

WORLD WAR II
tout ATARI avec lecteur de cd rom
prix :
importé par La Terre du Milieu
disponible chez tous les revendeurs

- ▸ cd rom multimédia, contenu, qualité des recherches
- ▸ déplacement des fenetres pas évident

PARX VOUS PROPOSE

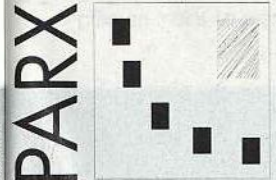
Modem Sportster V34
+ **STarCall**
- → Emulateur de terminaux
- → Emission/Réception de fax
- → Répondeur Vocal
- → BBS intégré

= **1 690 F**

Disque Dur SCSI Externe 1.2 Go
+ **HD-Driver v6.0**
= **2 190 F**

Iomega zip 100 Mo
+ **HD-Driver v6.0**
= **1 290 F**

Câbles SCSI2-DB25 / SCSI1-SCSI2 / SCSI1-SCSI1 / SCSI1-DB25 : 190 F
Les câbles ne sont ni repris, ni échangés.



9, rue du Pin Doré
F-53000 Laval
Tél. 02 43 56 92 76
Fax 02 43 56 80 47
BBS 02 43 53 57 70
E-mail info@parx.fr

Frais de port : 50 F
Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis.



PERIPHERIQUES

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU



MAXI CONVERTER PRO

L'une des caractéristiques du Falcon d'Atari est d'être extrêmement souple et donc de s'adapter de lui-même aux nouveaux périphériques informatiques. Voici donc un accessoire qui démontre une fois de plus cet avantage indéniable.

A quoi ça sert ?

Le Maxi convecteur Pro est un convertisseur compact qui permet d'afficher l'écran de votre ordinateur sur des téléviseurs de n'importe quelle taille. Prévu à l'origine pour PC & Macintosh, il vous propose d'émuler le mode VGA, donc celui des Atari travaillant dans ce mode (TT, Falcon, HADES, EAGLE), sur votre téléviseur (le signal vidéo n'a pas de parti pris lui !).

Les limites

Voyons maintenant la partie technique de la bête :

– Le système de conversion est totalement matériel, vous branchez et ça marche (ah ! le plug and play). Pas besoin de driver.

– Avec un système de détection automatique, le Maxi Convecter Pro accepte une synchronisation verticale de 56 Hz à 72 Hz et une synchronisation horizontale de 24 kHz à 38 kHz.

– Il est compatible avec la norme RVB peritel, PAL et NTSC jusqu'à une résolution de 800x600 (avec TV haute définition).

– Il possède un ajustement de la luminosité.

– Il permet l'affichage simultané sur un moniteur et sur un téléviseur (idéal pour la vidéo-conférence).

– L'entrée est au format VGA (connecteur D-SUB 15).

– Il possède trois sorties : VIDEO (Jacks RCA), S-VIDEO (connecteur mini-DIN), VIDEO RVB (connecteur DB9) et VGA OUT (connecteur D-SUB 15).

– Ses dimensions sont les suivantes : 12,9 x 10,3 x 2,6 cm.

Comme vous pouvez le constater, on peut donc faire de la haute résolution couleur sur notre bonne vieille TV pour peu qu'elle supporte la norme PAL. Un accessoire ultime pour toutes les personnes qui doivent bosser sur une télé ou ceux qui n'ont pas les moyens de se payer un moniteur SVGA car le Maxi Convecteur revient moins cher.

Tout y est ?

L'appareil; est fourni dans une boîte avec les accessoires suivants !

– Le m!nuel

– un câble VIDEO composite RCA

– un transformateur électrique

– un câble VGA pour relier le Falcon ou PC au Convecteur (attention, sur Falcon, il faut avoir l'adaptateur VGA déjà connecté,

– un câble pour relier un Mac au convecteur et un bouchon adaptateur pour moniteur 14" Mac (puisqu'ils ne font rien comme les autres chez Mac)

– un tournevis (pour régler la luminosité et le cadrage)

– un câble RVB/Audio vers péritel.

L'utilisation

Pour faire fonctionner le convertisseur, rien de plus simple. Vous connectez votre Falcon au boîtier, le boîtier à la télévision et au secteur. Tous les câbles sont fournis. Il vous faudra juste un adaptateur VGA pour Falcon (les TT, Hadès et EAGLE n'en ont pas besoin). Vous allumez et ça marche.

Première remarque, on discerne un très léger scintillement qui se caractérise par des bandes qui défilent à l'écran. Rien de dramatique, cela reste très correct (loin de l'entrelacement du 600 * 400 RVB du FALCON) et après plusieurs tests, il s'avère que la qualité du téléviseur y est pour beaucoup. Par contre, l'utilisation sur un moniteur RVB comme le SC1425 est quasiment impossible tant le scintillement prend de l'importance. Les bandes défilantes deviennent alors très gênantes.

Au niveau réglage, deux seulement sont possibles : la luminosité et le cadrage. Dans les deux cas vous devrez vous servir du tournevis fourni pour agir. Si le réglage de la luminosité n'était pas vraiment obligatoire (on peut le faire sur toute TV), la fonction de cadrage est plus qu'utile car l'image n'est que très rarement centrée dès le départ.

On trouve ensuite un switch qui permet de choisir entre la norme VGA et Mac (décidément) et pour finir un bouton d'enclenchement de zoom qui permet comme son nom l'indique, de "zoomer" l'image. Elle sera plutôt destinée à la conférence.

Une note sur 10

Le Maxi Convecter Pro sera vraiment un soulagement pour certains et "simplement" utile pour d'autres. L'idée de départ est excellente et le résultat final n'est pas si mal à condition d'avoir un téléviseur de qualité ; le fin du fin étant un tube Haute Définition.

Dans toutes les configurations possibles, il faut tout de même avouer que vous n'aurez pas la qualité d'affichage d'un vrai moniteur SVGA (ou alors un ancestral).

Pour un prix constaté inférieur à 1000 FF, le Maxi Convecter Pro peut séduire toute personne n'ayant pas les moyens de s'offrir le 21 pouce Quadritron 500 Hz tant convoité. Il permet alors d'accéder aux résolutions VGA et RVB à partir d'un seul écran : votre télévision. Sachant que certains programmes refusent telle ou telle résolution, cela pourra s'avérer très utile dans certains cas.

Avec sa sortie S-VHS il pourra également servir à l'enregistrement sur magnétoscope de vos productions sur ordinateur et ce avec une qualité supérieure à celle de la prise "antenne" du FALCON.

Enfin, Le convertisseur peu également vous servir pour des vidéo conférences ou en voyage sur la télé de l'hôtel...

C'est donc un accessoire qui au regard de son prix pourra être très intéressant selon vos besoins. Il ne remplace certes pas un véritable écran VGA, mais pourra "dépanner" dans bien des cas, voire être très utile pour d'autres utilisations (conférences, enregistrement sur magnétoscope, grand écran...)

Tristan COLLET

MAXI CONVERTER PRO

Distribué par Guillemot International.

Prix constaté : 990 FF

Disponible chez n'importe quel détaillant informatique.

▶ Ca marche !, C'est utile, petit et pratique, Nombreuses connections différentes possibles, Deux affichages en même temps.

▶ Il faut une bonne TV, ca ne marche pas bien sur un moniteur RVB



CASIO QV 100

Vous vous souvenez sans doute d'un compte rendu de l'ATARI POWER SHOW de FREIBURG Dans le ST MAGAZINE N°79 de Janvier 94.

Celui-ci relatait la sortie du logiciel PARC permettant de connecter le ION, premier appareil photo numérique couleur, sur un ATARI. L'article était illustré par des photos prises au moyen dudit ION. Celles-ci, malgré une série de retouches restaient tout de même très en deçà d'une utilisation réellement possible. Le format et surtout la chroma & la luminosité étaient franchement améliorables.

Aujourd'hui PARX nous sort un RIM permettant de relier la toute dernière génération d'appareils photos numériques : les CASIO QV10 et QV100.

Comme vous allez pouvoir vous en rendre compte, du ION à la série QV, comme de PARC à PARX, il y a un gouffre phénoménal.

PRISE EN MAIN

La première chose qui déroute le photographe habitué aux appareils classiques, c'est la prise en mains. Le premier geste en effet est de prendre l'appareil photo à l'envers. Pourquoi ? Parce que l'objectif est le petit oeilleton en haut à droite alors que le viseur est le gros carré de 4 * 3 cm sur ce qui semble être la face avant.

Deuxième chose, le viseur étant un écran LCD



couleur rétroéclairé. On ne colle plus son oeil sur celui-ci mais on regarde l'appareil photo à distance. En plus, l'objectif étant décentré, il faut faire attention à ne pas mettre ses doigts sur celui-ci en tenant l'appareil.

A vrai dire, la seule chose qui reste familière est le déclencheur. Même la molette de chargement d'image à disparu. Quand vous prenez une photo, celle-ci se positionne directement sur un espace vide en mémoire. Cette dernière ailleurs permet d'ailleurs de dépasser allègrement les pellicules habituelles pour offrir entre 64 et 192 images selon la résolution choisie. Notez d'ailleurs que cette mémoire est non-volatile, c'est à dire que même si les piles sont usées, vos photos restent intactes dans l'appareil.

Appareil numérique oblige, le diaphragme est remplacé par un deux boutons + et – qui augmentent et réduisent la luminosité, La netteté est automatique et un bouton MACRO permettant de s'approcher du sujet jusqu'à 11 cm, remplace avantageusement les lentilles à rajouter sur l'objectif.

La doc indique une vitesse d'obturation du 8ème au 4000ème de seconde, ce qui est loin d'un appareil photo classique. Je ne sais même pas s'il en existe un qui permette d'atteindre le 4000ème. En attendant, je n'ai pas trouvé le paramétrage de la vitesse, j'en déduis que celui-ci se fait automatiquement en fonction de la quantité de lumière pour éclairer la scène.

Ca c'est pour la partie analogue à un appareil photo classique. Les QV proposent bien plus de par le fait qu'ils sont numériques.

DIGITALEMENT POSSIBLE

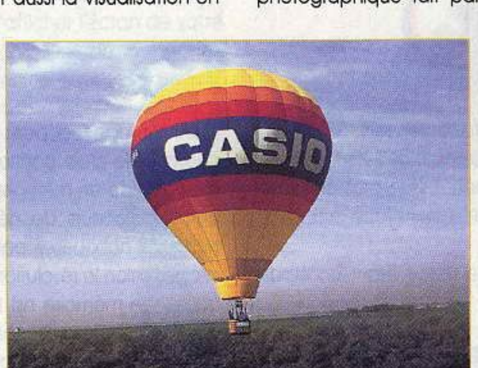
Contrairement à la photo argentique, le numérique permet de visualiser l'image telle qu'on va la prendre et non uniquement son cadrage. Du coup il est possible de modifier sa luminosité en vérifiant que l'on obtient bien les résultats désirés. On remarque également que la "pellicule" du QV n'est plus sensible à la colorimétrie des lumières.

Plus de filtres "lumière du jour" ou tungstène" à rajouter si on prend des photos dans un en endroit éclairé d'une façon particulière.

Exemple amusant de la souplesse du numérique, l'objectif n'est pas fixé en raison d'un chemin optique et peut donc pivoter sur lui même. C'est ainsi que l'on peut faire des photos en l'air ou au sol sans faire d'acrobatie. On peut même faire son autoportait tout en regardant l'effet rendu. Attention tout de même à ne pas regarder le viseur, mais l'objectif, donc "en bas à gauche" (il est retourné) si on veut avoir un regard "vers le public".

Du fait que le numérique permette de visualiser son image au dos, il est également possible de faire défiler sa "pellicule" afin de regarder l'intégralité de son travail du jour. Ce défilement peut être manuel ou automatique selon une durée d'arrêt sur image définissable (entre 3 et 30").

La série QV permet aussi la visualisation en mode groupé. C'est-à-dire que l'écran se décomposera en quatre ou en neuf parties représentant chacune une de vos images. Idéal pour comparer des séries de photos et choisir celle à garder.



Et oui on peut également effacer de la mémoire les photos ratées !

QUANT L'APPAREIL EST PLEIN ???

Quand l'appareil est plein, il y a plusieurs façon d'utiliser les images. Soit de les visualiser sur une télévision ou de les enregistrer sur magnétoscope, et là on appréciera le défilement automatique paramétrable, soit de les imprimer directement sur une imprimante ou de les récupérer sur votre ordinateur.

C'est pour cela que PARX a rajouté un RIM de plus à sa longue liste déjà existante.

Celui-ci permet

1) de récupérer les images dans votre ATARI via le port série.

2) de prendre une photo directement depuis votre FALCON

3) d'effacer les photos inutiles

4) bientôt de renvoyer les photos retouchées dans l'appareil.

A ce RIM s'ajoute un autre au format CAM, celui des images contenues dans le CASIO. Avec ce dernier vous pourrez charger des images de ce type, mais aussi en récupérer et les faire circuler vers un PC ou un MAC équipé du pilote pour la série QV. Le CAM est un format proche du JPEG, ce qui fait le QV100 stocke jusqu'à 192 images dans 4 Mo de RAM. Sachant que chaque image comporte sa réduction dans deux formats différents, on se rend compte à quel point une "photo" ne pèse pas lourd une fois compressée.

UTILISATION

Le monde du numérique offre une palette de possibilités qui vont changer le monde de la photo, du moins une partie de celui-ci. En effet, la photo numérique ne remplacera jamais la photo argentique dans son coté artistique tant le grain photographique fait partie de son patrimoine. Ce qui ne veut pas dire qu'elle ne peut pas développer un nouveau language dans ce domaine tout comme le graphisme sur ordinateur n'a pas remplacé la peinture mais ajouté une nouvelle forme d'expression à l'art plastique.

Par contre là où elle va "cartonner" c'est dans la souplesse, l'économie, la rapidité et les possibilités qu'elle offre.

Plus de pellicule gâchée, un rendu instantané et sans surprise, pas de risque de détérioration de la pellicule suite à un voilage ou autre, possibilité de lecture diverses, récupération numériques des images sans passage par un scanner, envoi immédiat par modem...

On voit tout de suite le champ d'application qui s'ouvre à nous : l'apprentissage de la photo par les enfants (les parents savent combien il est coûteux d'offrir un appareil photo à leur progéniture), le reportage, la photo de dernière minute, le multimédia, la création de sites WEB, la réalisation de catalogues, la photo grand public...

a qualité du QV100 (640 * 480) est bonne comme vous pouvez en juger sur les illustrations de cet article. Elle se situe à des années lumières des prédécesseurs du genre.

La résolution très proche du broadcast (télévision) est nettement supérieure du point de vue des couleurs que l'association caméra/ digitaliseur/fichier informatique (sur les photos ci-jointes, la montgolfière est prise avec un QV100 alors celles de l'appareil le sont avec une caméra SONY VIDEO 8 connectée à un FALCON via EXPOSE). Bien sûr du 1280 * 960 serait encore mieux, mais là c'est largement utilisable contrairement aux appareils précédants.

En fait le seul problème c'est la non possibilité de mettre une nouvelle "pellicule" lorsque l'appareil est plein. C'est donc un appareil qu'on n'emmènera pas dans un grand voyage.

L'autonomie des piles est également un léger handicap (2 heures environ). Aussi, on utilisera le plus possible un transformateur lorsque c'est possible.

Quant au tirage papier, la combinaison QV/PHOTO FUN est idéale et ce d'autant plus que c'est les drivers étant tout deux signés PARX, on peut les utiliser dans le même logiciel. On pourra ainsi prendre la photo directement depuis l'ATARI pour la renvoyer de suite dans la PHOTO FUN.

En tout cas, nous avons immédiatement mis le QV100 sur la liste des prochains investissements de ST MAGAZINE. C'est un outil idéal pour les salons, photos à faire d'urgence... et je gage que nous serons nombreux à rentrer dans l'ère de la photo du 21ème siècle.

Godefroy de MAUPEOU

QV100

appareil photo distribué par CASIO, driver distribué par PARX – 9, rue du Pin Doré – 53000 LAVAL
Prix appareil : 3990 F
Prix pilote : 490 F

► Qualité, possibilités de visualisations, capacité, vidage individuel des photos, coût d'utilisation

► On aimerait pouvoir changer la mémoire lorsqu'elle est pleine, un accu "ceinture" serait le bienvenu

La Terre du Milieu

le plus grand spécialiste ATARI de la région Rhone Alpes

HADES 60, MEDUSA 40, FALCON MKX en démonstration permanente
un véritable studio d'enregistrement complet en situation
un stock auquel vous n'osiez rêver
des programmes introuvables en neuf
150 m2 (magasin et bureaux) intégralement dédiés à l'ATARI
démo des plus grands (et des autres) logiciels du monde ATARI



GRAPHISME

RAINBOW II MULTIMEDIA : 590 F
APEX MEDIA : 990 F
NEON 3D : 1990 F
ARABESQUE 2 : 790 F
PIXART 3 : 540 F
OVERLAY 2 : 990 F
D2M : 690 F
D-FORM : 450 F
PHOTOLINE : 1250 F
LE DESSINATEUR : 150 F
PAINT MASTER : 50 F
SPRITE ANIMATOR : 50 F
LE DESSIN TECHNIQUE : 150 F
D GRAPH : 590 F
IMAGE STUDIO : 590 F
IMAGE COPY 4 : 390 F
L'INFOGRAPHE : 490 F
~~CYBERSTUDIO : 90 F~~
CYBERPAINT : 90 F
CYBERTEXTURE : 90 F
CYBERCONTROL : 90 F
SPECTRUM 520 : 90 F
UNISPEC : 50 F
PACKS OBJETS 3D2 : 50 F

VIDEO

EXPOSE : 2690 F
SCREEN BLASTER 3 EXT : 490 F
SCREEN BLASTER 3 INT : 250 F
QUICKCAM ATARI (N&B) : 1599 F

JEUX

SHEER AGONY : 290 F
SHEER AGONY CD : 290 F
MULTIBRIQUES : 290 F
EPILEPSI : 290 F
SHAPES : 290 F
ROBINSON REQUIEM : 190 F
AAZHOM KRYPT : 290 F
OPERATION SKUUM : 290 F
RADICAL RACE : 290 F
SPACE FIGHTER : 190 F
SUBSTATION : 169 F
OBSESSION : 169 F
STARDUST : 169 F
ROAD RIOT : 169 F
LAMAZAP : 169 F
PINBALL DREAM : 169 F
ISAHR 1 : 169 F
ISHAR 2 : 169 F
ISHAR 3 : 169 F
ISHAR 3 CD : 190 F



EDUCATIFS

LES ANIMAUX : 290 F
LES DINOSAURES : 290 F
~~LES BASES DU DESSIN : 175 F~~
~~LES BASES DE L'ECRIT : 175 F~~
LES BASES DU FRANÇAIS : 175 F
LES BASES DE L'ANGLAIS : 175 F
LES BASES DE L'ALLEMAND : 175 F
LES BASES DE L'ESPAGNOL : 175 F

UTILITAIRES

SPEEDO GDOS 5 : 445 F
EDC : 430 F
CD RECORDER 2 : 1790 F
NVDI 4 : 649 F
MAGIC : 749 F
HDU : 250 F
SEMPRINI : 249 F
HD DRIVER : 200 F
EXTENDOS : 190 F
START IT : 260 F
TURBO ST : 90 F
FLEXIDUMP : 20 F

PROGRAMMATION

FACE VALUE : 349 F
A DEBOG : 150 F

BUREAUTIQUE

PAPYRUS GOLD : 1260 F
LE REDACTEUR 1.99 : 90 F
LE REDACTEUR 3.15 : 590 F
LE REDACTEUR 3+ : 1260 F
GRAAL TEXT : 30 F
PUBLISHING PARTNER M. : 150 F
FIRST WORD PLUS : 150 F
TIMEWORKS PUBLISHER : 150 F
CALLIGRAPHER GOLD : 490 F
PRIAM EVOLUTION : 150 F
SIGNUM II : 150 F
FONTES SIGNUM : 50 F
INDUCTION : 150 F
BECKER CALC : 90 F

GESTION ET TABLEURS

EUREKA GRAPHEUR : 80 F
GRAAL CALC & GRAPH : 290 F
GRAAL CALC 3 : 390 F
PACK GESTION : 1350 F
COMPTADOM 5 : 290 F

CD ROMS

ALPHA : 169 F
~~GAMMA : 249 F~~
~~DELTA : 199 F~~
OMEGA : 190 F
TRANSMISSION : 99 F
SDK : 329 F
COMP. ATARI MINT : 290 F
LINUX : 349 F
NET BSD : 199 F
ATARI FOREVER 1 : 199 F
ATARI FOREVER 2 : 199 F
X PLORE : 169 F
GAMBLER : 199 F
JUST CALL ME INTERNET : 190 F
COMPEDIUM : 190 F
BIRD OF PREY : 190 F
500 MIDIFILES : 290 F
CALAMAXIMUS : 195 F
LIVRE CALAMAXIMUS : 195 F
BACKGROUND : 249 F
INFOPEDIA : 590 F
HEALTH PACK : 348 F
SPACE MISSION : 258 F
WORLD WAR II : 290 F
CD ENREGISTRABLE : 45 F

MUSIQUE

CUBASE AUDIO : 5990 F
QUINCY : 990 F
AUDIO TRACKER : 1190 F
AUDIO MASTER : 1790 F
DYNAMITE : 1490 F
EQUALIZER : 1490 F
ANALYSER : 1490 F
MIDI SYNC : 725 F
ZERO X : 1090 F
WAVE MASTER : 910 F
STUDIO SON V4 : 2990F
STUDIO SON LIGHT : 890 F
FREESTYLE : 1820 F
BATCHER : 390 F
GUITAR DREAMS : 690 F
DIGITAL TRACKER : 390 F
VOXX : 990 F
QUADERNO ; 2990 F
BATCHER : 390 F
MT DESIGNER : 75 F
MASTER : 75 F
STE MELODY MAKER : 90 F
DATADAT : 249 F
PSI BACKUP : 460 F
JAM 8 OUT : 2450 F
JAM 8 IN : 2690 F
JAM 8 OUT PRO : 2990 F
JAM 2 IN 8 OUT : 4680 F
JAM 8 IN 8 OUT : 5680 F
FDI EXT. : 1590 F
FDI INT. 1290 F
PSI : 1690 F
INTERFACE ADAT : 3990 F
MO4 : 970 F
JAM SAMPLE CLOCK : 290 F
DOUBLE FAST CARD : 450 F
~~MIDEX + : 1500 F~~

PAO

CALAMUS SL'96 : 2490 F
CALAMUS SL'96L : ? F
update 93/94/95›96 : 1490 F
update 93/94/95›96L : 1100 F
update 1.09 › SL'96 : 2100 F
update 1.09 › SL'96L : 1680 F
module MERGE : 1690 F
module FILTRE : 1290 F
FILTRES SUPPLEMENTAIRES : 630 F
module PAINT : 2530 F
module LIGNE D'AIDE : 630 F
module EDDIE 2 : 1290 F
module FEINDATEN : 2100 F
divers modules 1 : 350 F
divers modules 2 : 350 F
divers modules 3 : 255 F
divers modules 4 : 255 F
module POSITIONNER : 530 F
module ALIGNEMENT : 430 F
module PERSONNALISATION : 530 F
module FRANKLIN : 350 F
module ASSEMBLAGE : 1450 F
module CALYPSO : 4290 F
module CALYPSO LIGHT : 1090 F
mod. MESURE : 320 F
m. SELECTION : 320 F
CODE BARRE : 1450 F
MAKRO MAN. : 255 F
POSTSCRIPT LEVEL 2 : 2530 F
pilote IMPRESSION TIF : 1690 F
spooler INT. LINOTRONIC : 2530 F
pilote SHINKO CHC S-445 : 3390 F
pilote impression VDI 3 : 840 F
pilote import PICT : 210 F
pilote impres. STYLUS PRO XL : 255 F
pilote impr. PRIMERA PRO : 3300 F
pilote WACOM UD : 630 F
pilote WACOM ARTPAD : 630 F
fontes BROOM : 255 F
pack fontes : 350 F
pack courbes gradation : 720 F
TYPE2TYPE : 720 F
TYPE ART 2.0 : 720 F
PHOTOLINE : 1250 F

HARDWARE

~~FALCON MKX : 6990 F~~
HADES 40 : 13950 F
HADES 60 (16Mo/2.1Go) : 17250 F
FALCON FX : 1690 F
AFTERBURNER : 2990 F
CARTE 14 MO POUR FALCON : 1590 F

GRAVAGE CD

CDD 2600 EXT : 3990 F
PACK GRAVAGE : 5990 F

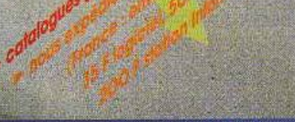
PERIPHERIQUES

nous consulter

CONSOLES

JAGUAR + ALIEN : 490 F
LECTEUR CD + 4CD : 1390 F
PRO CONTROLLER : 245 F
CD MEMORY TRACK : 269 F
CATBOX : 590 F
LYNX : 290 F
POWER PACK : 185 F
SAC TRANSPORT : 185 F
SACOCHE : 90 F
COMLYNX : 39 F
BREAKOUT 2000 : 499 F
TOWERS II : 499 F
IRON SOLDIER 2 (CD): 499 F
JEUX JAGUAR : dès 199 F
JEUX LYNX : dès 90 f
nombreux accessoires

► catalogues gratuits sur simple demande





spécialiste : Godefroy de MAUPEOU



chaines et lettres sous POV3

Les auteurs de POV ont eu la bonne idée d'ajouter à la longue liste des possibilités du raytraceur la gestion de texte 3D. Les fontes Truetype PC sont reconnues : POV leur ajoute une dimension supplémentaire : l'épaisseur. Il a fallu aussi créer un nouveau type : le type "chaîne de caractères" qui manquait à POV. Une série conséquente de fonctions de manipulations de chaînes est fournie. L'exemple que je vous propose utilise l'essentiel de ces nouvelles fonctionnalités.

L'objet "text"

La primitive "text" est la nouvelle primitive CSG permettant de matérialiser en 3D une chaîne de caractères. La syntaxe d'utilisation est la suivante :

```
text { ttf " nomfonte.ttf ", " chaîne ", EPAISSEUR,
<OFFSET> ../..
}
```

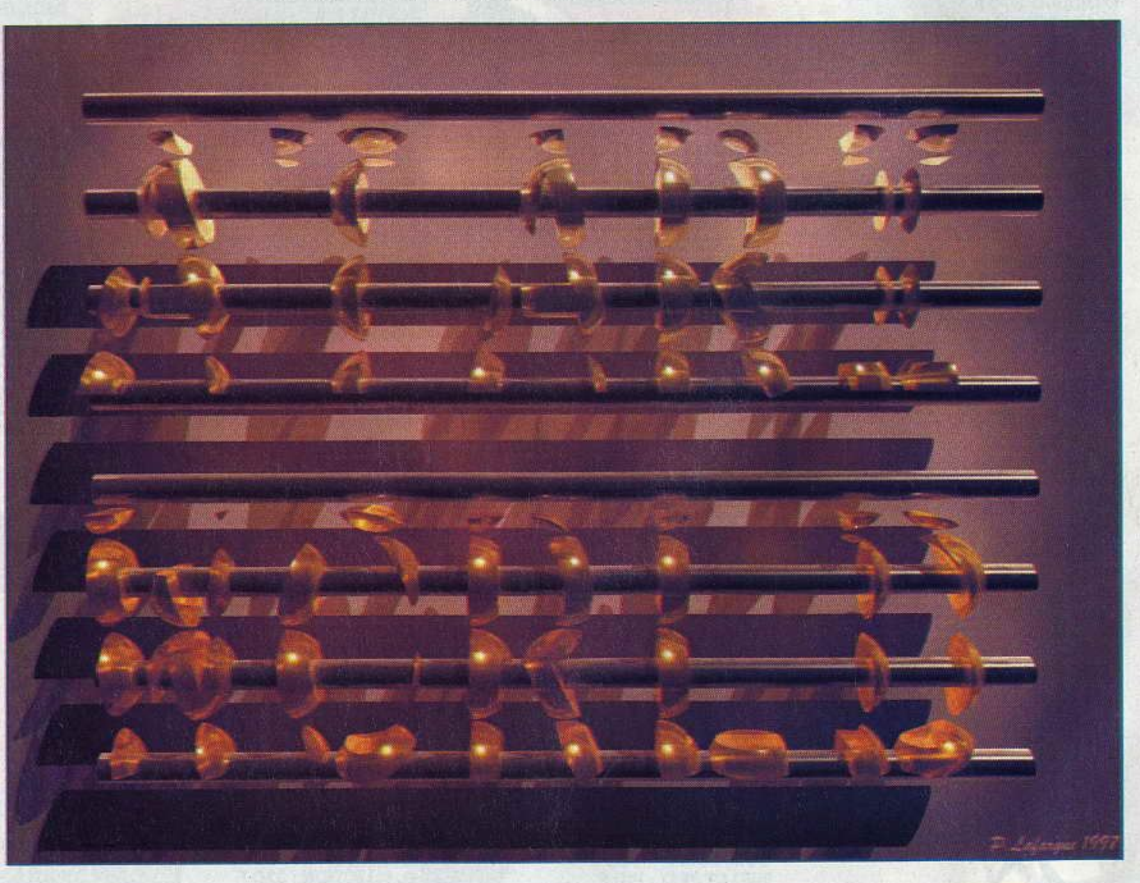
Le seul type de fonte actuellement reconnu est le type "TrueType" du monde PC. Le mot-clé "ttf" doit cependant précéder le nom du fichier de fonte, ce qui laisse présager la reconnaissance future d'autres types de fontes.

On trouve ensuite la chaîne de caractères à représenter. Le paramètre EPAISSEUR est un nombre réel positif fixant l'amplitude de l'extrusion. Enfin on trouve un vecteur permettant de fixer une translation automatique des caractères de la chaîne dans les trois directions. Si l'on met 0, les caractères seront normalement alignés de gauche à droite sur un même plan x,y.

Ce qui est fantastique, c'est que l'on a affaire à une réelle primitive CSG que l'on pourra utiliser dans n'importe quelle opération logique (différence, intersection, union etc..).

Les fonctions de traitement des chaînes

Voici un aperçu des différentes fonctions disponibles :



asc(chaîne) : Retourne le code ASCII du premier caractère de la chaîne.

chr(A) : Retourne une chaîne d'un seul caractère dont le code ASCII est l'entier A.

concat(ch1, ch2 [,ch3...]) : Met bout à bout (concaténation) plusieurs chaînes et retourne le résultat.

file_exists(chaîne) : Cherche le fichier dont le nom est passé en argument et retourne 1 si succès, 0 sinon.

str (nn.nn, digits, decimales) : Retourne la représentation ASCII du nombre réel nn.nn. Le paramètre "digit" fixe le nombre de caractères attendus (blancs et virgule compris). Le paramètre "decimales" fixe le nombre de chiffres après la virgule (0 si aucun).

strcmp(ch1, ch2) : Compare deux chaînes et retourne 0 si elles sont égales.

strlen (ch1) : Retourne le nombre de caractères d'une chaîne.

strlwr(ch1) : convertit les majuscules en minuscules et retourne le résultat.

strupr(ch1) : Convertit les minuscules en majuscules et retourne le résultat.

val(ch1) : Convertit une chaîne en un nombre réel. ex : val("1.2") retourne 1.2.

substr(ch1, pos, longueur) : Retourne une sous-chaîne de la chaîne passée en argument. L'entier "pos" spécifie le rang du premier caractère. L'entier "longueur" donne le nombre de caractères à extraire.

L'image du mois

Nous allons voir un exemple d'utilisation d'objets de type "text". L'image représente deux mots extrudés placés l'un au-dessus de l'autre. L'effet principal de dégradation des caractères est obtenu par intersection de la forme chacun d'eux avec une matrice de sphères.

On aurait pu procéder à l'intersection d'une grande matrice avec l'union de deux objets "text", un pour chaque chaîne. Mais pour gagner énormément en temps de calcul, j'ai préféré isoler chaque caractère et lui appliquer le traitement. D'une manière générale, il vaut mieux éclater de gros objets en "sous objets" et calculer avec l'option "+MB ".

On commence par définir les diverses constantes :

```
#declare CHAINE_1 = "ATARI"
#declare CHAINE_2 = "WORLD"
#declare L_CAR = 0.5
#declare H_CAR = 1.0
#declare GRILLE = 0.25
#declare RAYON = GRILLE/2.1
#declare EPAISSEUR = RAYON*4
#declare L_MAX =
max(strlen(CHAINE_1),strlen(CHAINE_2))*L_CAR
```

Vous aurez remarqué l'utilisation de la fonction "max( )" qui permet de conserver la longueur de la plus grande chaîne.

On crée par itération notre matrice de sphères dont la taille correspond à celle d'un caractère :

```
#declare Grille = union {
#declare V_X = 0 #while (V_X<L_CAR)
#declare V_Y = 0 #while (V_Y<H_CAR)
sphere { <V_X,V_Y,RAYON>, RAYON }
#declare V_Y = V_Y+GRILLE #end
#declare V_X = V_X+GRILLE #end
}
```

De manière similaire on crée l'objet "Tubes" qui sera intégré à chaque caractère (tubes métalliques horizontaux).

```
// Tubes horizontaux
#declare Tubes = union {
#declare V_Y = 0 #while (V_Y<H_CAR)
cylinder{ <0,V_Y,RAYON>, <V_X,V_Y,RAYON>,
RAYON/3     texture { Soft_Silver }
}
#declare V_Y = V_Y+GRILLE #end
}
```

Il reste maintenant l'essentiel, c'est-à-dire créer la représentation complète de chaque mot. Voyons celui du dessus. Ce sera en fait une union de caractères mis bout à bout. Pour extraire chaque caractère de la chaîne à afficher on procède par itération d'une variable représentant le rang du prochain caractère. La fonction "substr" permet alors d'extraire une sous-chaîne d'un caractère de long à partir de ce rang ! La chaîne obtenue est utilisée directement par la primitive "text" qui en donne la représentation tridimensionnelle. Le reste est de la simple cuisine CSG (intersection avec la matrice de sphères et union avec la rangée de tubes). On positionne alors le caractère par un "translate" approprié en réutilisant la variable de la boucle.

```
// 1ere ligne
union {
#declare POS = 0 #while (POS < strlen(CHAINE_1))
    union {
        intersection {
            object { Grille }
            text { ttf "CRYSTAL.TTF",
                substr(CHAINE_1,POS+1,1), 1, 0
}           }
            object { Tubes }
            translate x*L_CAR*POS
        }
#declare POS=POS+1 #end
    translate x*(-(strlen(CHAINE_1)*L_CAR/2))
    texture { Text_Lettres }
}
```

On centre le mot à l'écran AVANT de lui affecter une texture ce qui permet d'obtenir un dégradé continu d'un mot à l'autre (la texture n'est pas affectée par le "translate").

Caustics

La texture des lettres est légèrement translucide. La réfraction est utilisée (avec un indice de réfraction de 1.5) ainsi que la réflexion pour obtenir l'aspect du verre ou du plastique.

```
finish
{   ../..
    reflection 0.1
    refraction 1
    ior 1.5
    caustics 1
}
```

La ligne "caustics 1" fait appel à une nouvelle fonction de POV permettant de simuler les reflets de la lumière transmise par des objets translucides, ce qui est le cas ici. Attention ! ce n'est qu'une simulation : l'effet est le même quelque soit l'indice de réfraction. De plus l'effet n'est obtenu que pour la lumière réfractée et ne concerne pas encore la lumière réfléchie. La valeur qui suit le mot-clé est un réel positif permettant de doser l'effet.

Radiosité

L'image ci-contre, dont vous possédez le listing sur la disquette du mois, a été calculée avec l'option radiosité de POV 3. Je rappelle que cet algorithme de calcul permet de simuler l'éclairage des objets éclairés entre eux. L'effet est saisissant de réalisme : ici on peut s'en rendre compte en observant le fond gris qui est légèrement teinté par la proximité des lettres de plastique. L'option est mise en oeuvre sur la ligne de commande par " +QR ", ou en ajoutant la ligne " Radiosity=ON " dans un fichier .INI passé en argument à POV.

A bientôt !

Philippe Lafargue
lafargue@pratique.frmprise

le lexique de la 3D

onion (POV)

Motif 3D à l'origine prévu pour être associé à une table de couleurs (partie pigment d'une texture). Les variations sont organisées en sphères concentriques, d'où son nom.

once (POV)

En anglais "une seule fois".
Cette option est utilisée dans le cas de projection de fichier graphique (image_map, bump_map, material_map) pour empêcher la répétition à l'infini du motif.

open (POV)

Mot-clé servant à ménager des ouvertures aux extrémités des objets tels que les cylindres, les cônes ou les surfaces de révolution (SOR).

Orthographic (POV)

Nom anglais donné à la projection isométrique ; avec ce type de projection il n'y a plus de point de fuite. Ce type de projection est utilisé par de nombreux jeux vidéos. Les objets gardent la même taille quelle que soit leur position par rapport à la caméra.

Palette

Table contenant un certain nombre de couleurs (par exemple 16 ou 256), chaque couleur étant caractérisée par une teinte choisie parmi les centaines de milliers, voire les millions, disponibles. Chaque couleur de la palette est donc caractérisée par un index (position dans la table) et une teinte (rangée à cette position).

Panoramic (POV)

Type de projection permettant de résoudre le problème des distorsions de perspective lorsqu'on approche les 180 degrés d'ouverture du champ de vision.

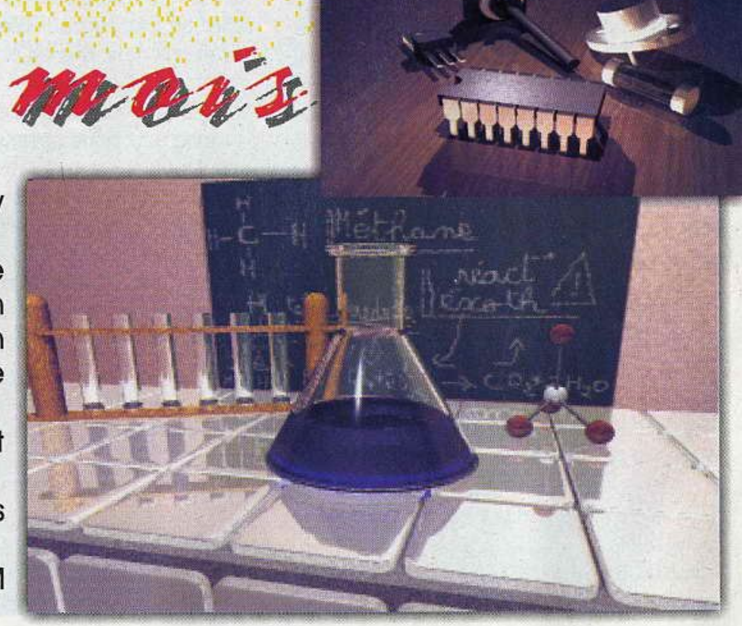
pattern

Motif : en général variation des couleurs, des textures ou des normales dans l'espace.

pause café

Ce qu'il est temps de faire lorsque votre raytraceur n'en finit plus de calculer une image.





Ces deux images ont été réalisées par Jean Mary LECOUTEUX à l'aide de EB-MODEL, BLAISE et POV 2.

J.M. LECOUTEUX travaille sur un STE, mais vue la vitesse de ce dernier pour ce qui est du calcul, on ne lui en voudra pas d'avoir effectué les calculs finaux sur un pentium et ce d'autant plus qu'il y a rajouté de l'antialiasing et de la radiosité.

Je n'ose imaginer les temps de calculs qu'aurait donné le STE.

Si vous aussi vous avez du talent, n'hésitez pas à nous envoyer vos images.

GdM

L'AVENIR EST DANS L'EVOLUTION !

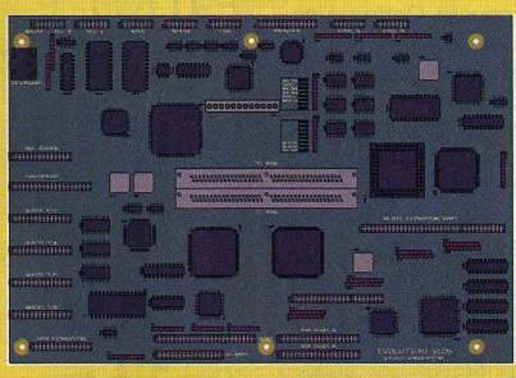
FALCON EVOLUTION INFERIEUR A 3000 FF
+ REGLEMENT EN PLUSIEURS MENSUALITÉS
+ CONTRE-REMBOURSEMENT GRATUIT (TOUS PRODUITS)
= POUR UN NOUVEAU CONTRAT-CONFIANCE



LA CARTE-MERE S'INTEGRE EN 5 MINUTES DANS TOUS LES BOITIERS, AU STANDARD ATX, EXISTANTS

Le Falcon Evolution est pour nous le meilleur moyen de faire évoluer votre configuration informatique, en toute sécurité, vers plus de puissance, et à moindre coût.
Le Falcon Evolution propose en standard des supports mémoire SIMM en ST & TT Ram (supporte d'origine plus de 14 Mo, en 32 bits ultra-rapide), l'évolution vers des processeurs de dernière génération (supporte aussi l'Afterburner) , et des extensions audio permettant jusqu'à 8In / 8Out en qualité pro , dans le même boitier . . .

Basé sur un chipset d'origine Atari, le Falcon Evolution est donc complètement compatible.



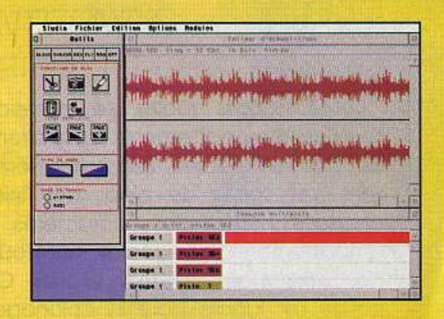
La carte-mère Falcon Evolution, pour de nouvelles performances dans votre environnement préféré. N'hésitez-pas à demander de la documentation.

LA COHERENCE ETANT LA MEILLEURE GARANTIE DE LA FIDELITE, NOUS NOUS ENGAGEONS A SOUTENIR LA COMPATIBILITE DE NOS PRODUITS SUR LES ORDINATEURS CONCUS PAR ATARI (ET LES SYSTEMES ASSOCIES: TOS, MINT, MAGIC ET N.AES), AINSI QUE LES CLONES ET ASSIMILES RESPECTANT LEUR ARCHITECTURE SPECIFIQUE: C-LAB MKX, FALCON EVOLUTION ET MEDUSA/HADES.



WEBSPACE

Logiciel de connection à Internet. Très complet, et très performant, c'est sans conteste la meilleure manière de se connecter. 2 à 5 X plus rapide que ses concurrents, et des fonctions uniques.
Seulement 290 FF



STUDIO 1024

La révolution audio arrive avec le 1er logiciel de montage audio numérique travaillant en 24 bits et 96 khz, pour plus de précision. 512 pistes stéréo (soit 1024 pistes), de nombreuses fonctions exclusives ...
Demandez une démo...

OXO devient...



5, RUE DES VARENNES - 89160 LEZINNES

LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS



P.A.O.

spécialiste : Patrick BONNET

du neuf chez INVERS

Deux modules CALAMUS SL et un pilote DA'S LAYOUT viennent de sortir chez INVERS, donc distribués par LA TERRE DU MILIEU. Les premiers s'intitulent INDEXER et NAVIGATOR. Il servent respectivement à gérer les index et à déplacer graphiquement des pages dans un document. Aussi simple et rapide d'emploi que le chemin de fer d'X PRESS, NAVIGATOR s'avère beaucoup plus évolué avec ses fonctions de zoom et de prévisualisation. C'est un bon complément de PAGE TOOL livré en standart depuis CALAMUS SL'94.

Quant au pilote pour DA'S LAYOUT, il permet d'imprimer sur les périphériques suivants : NOVAJET II/III/PRO, FIRST et HP DESIGNJET 750.

GdM



les familles de fontes

Les familles de polices de caractères...

Il existe en PAO plusieurs familles de caractères qui permettent de classifier tous les caractères dont nous nous servons en PAO

Il existe principalement 4 sortes de polices de caractères les plus employés: les réales, les linéales, les scriptes, et les fantaisies.

Les réales.

Les polices réales se composent toujours d'empattements contrairement au polices linéales. Les empattements sont des sortes de pieds qui finissent chaques traits des caractères. Les empattements des réales ont toujours des empattements triangulaires. Cette police est idéale pour le colonage du texte et le courrier. Cette famille de police très lisible est certainement la plus employé actuellement avec les polices linéales Elle se compose des caractères de type Times, Garamond...

Les linéales

Les polices linéales (linéales = lignes) sont des polices de caractères dont leur structures ont toujours les même épaisseurs, sans déliés. Les polices les plus connus de cette famille sont l'ARIAL, l'HELVETICA, la FUTURA, l'UNIVERS... Ces polices sont idéales pour les gros titre sur les affiches, ou pour écrire du texte technique, car sans empattement elle peuvent être très petite (corps 4 5 6, sans problèmes) et très grande sur des affiches elle devienne les plus lisibles.

Les Ssriptes.

Cette famille de caractère provient des polices qui s'inspirent de l'écriture à la main comme l'Anglaise, la Brush sript, et autres polices imitant l'écriture manuelle. Cette police, quelque fois calligraphique, se compose très fréquemment de délié dans la graisse du caractère.

Les fantaisies

Les polices de caractères fantaisie ne permette pas d'effectuer de grande colonne de texte, le texte devenant alors trop fatiguant à lire.

On les retrouves généralement dans les titres ou quelque fois sous titre pour habiller la mise en page.

Il existe sur ATARI beaucoup de polices fantaisie sous calamus au format CFN, à vous de trouver celle qui vous conviendras le mieux.

Police Réale

Police linéale

Police scripte

POLICE FANTAISIE

Police INCISES

Police Fraktur

Police Mecane

Les anciennes écritures (encore utilisées actuellement)

Les fraktur Les polices fraktur provient des écritures ancienne a tendance gothique. Elle est encore très implanté dans les pays germanique, et ne facilite pas la lecture pour des latins.

Les incises

Cette famille provient des caractères gravé a l aide d'un burin sur de la pierre mettant en évidence pas d'empattement mais des élargissement au niveau des extrémités. La polices optima est bon exemple de police incises qui permet un très grande lisibilité dans tous les documents.

Les mecanes. Les mecanes n'ont pas de délié et d'empattement triangulaires, les empattements sont rectangulaires et très strictes, ne proposant pas ainsi énormément de combinaisons différentes

Florent GONDOUIN


Seul dans le désert ?
Perdu dans les profondeurs de la nuit ?
Il existe encore un espace de liberté
au milieu des affres compatibles !
3615 STMAG
des tonnes de programmes à télécharger,
des voix pour répondre à vos questions
des ataristes passionnés
NOUVEAU !!!
POUR RÉSOUDRE TOUS VOS PROBLÈMES AVEC LA CONNEXION INTERNET, TAPEZ SL INTERNET PUIS ENVOI, PASCAL NOWAK, SPÉCIALISTE DU RÉSEAU, RÉPONDRA À TOUTES VOS QUESTIONS
le paradis de l'Atari, c'est ici !
1,29 F/mn





LINUX 68k (7) : le réseau (2ème partie)

Linux/68k (7) : le réseau (2ème partie)
Après avoir vu la configuration de base dans l'article précédent, on va maintenant voir la configuration complémentaire lors de la mise en réseau de votre machine. Cela se fera à partir de l'interface série, car il n'y a pas encore de carte réseau pour nos machines.

Le protocole série

J'ai choisi de parler uniquement de PPP car c'est LE protocole série en ce moment (cf. article précédent). Si vous voulez un article sur SLIP (pour pouvoir relier un Atari sous STiK et un Falcon sous Linux par exemple), faites-le-moi savoir.

La prise série

Comme tout élément matériel, la prise série est gérée au travers d'un driver associé à un device. Ce device est différent en fonction de la machine et de la prise utilisée.

Voici la liste des devices pour les machines Atari :

o Falcon – prise modem2 : /dev/cua1
o Falcon – prise LAN : /dev/cua4
o TT – prise modem1 : /dev/cua0
o TT – prise modem2 : /dev/cua1
o TT – prise série1 : /dev/cua2
o TT – prise série2 : /dev/cua3
o TT – prise LAN : /dev/cua4 (idem Falcon)

Avant de pouvoir l'utiliser, il faut régler les paramètres de la prise série.

Il y a deux outils pour réaliser cela sous Linux : stty et setserial.

stty sert pour régler les paramètres généraux de la prise comme le nombre de bit, la parité, la vitesse...

Les réglages par défaut étant dans la majorité des cas (modem ou câble null-modem connecté sur la prise série) bon, on règle uniquement la vitesse avec stty de la façon suivante :

stty 38400 ‹ /dev/cua1 où 38400 est la vitesse.

setserial a été ajoutée pour pouvoir configurer la vitesse si celle-ci est supérieure à 38400. Pour ce faire, on définit une vitesse de 38400 avec stty, et on utilise setserial avec le paramètre spd_high pour une vitesse de 57600 et spd_vhigh pour 115200. Par exemple :

setserial spd_high /dev/cua1

Liaison PPP

Une fois la prise série configurée, on peut dire à Linux de faire "passer" PPP au travers de cette prise série.

Pour ce faire, il suffit de lancer le programme "pppd". Ce programme récupère ces options dans le fichier /etc/ppp/options ou sur la ligne de commande. Attention, pppd recherche ce fichier. Même si vous ne voulez pas l'utiliser, il faut qu'il existe (même vide).

Je ne vais pas vous décrire les options une par une, mais simplement les options utilisées le plus souvent (tout le temps ?) :

o defaultroute : permet d'indiquer à Linux une route pour faire sortie les paquets IP,

o noipdefault : attribution de l'adresse IP de la machine de façon dynamique,

o crtscts : mode de contrôle des erreurs,

o passive : le programme n'est plus associé au terminal qu'il l'a lancé,

o connect : indique le programme qui va gérer la connexion (numérotation, script pour envoyer le mot de passe,...).

Une fois connecté, il faut indiquer à Linux comment faire la correspondance nom logique ‹–› adresse IP. La méthode du dernier article est inapplicable dans le cas d'une connexion à l'Internet, par contre si vous connectez deux machines entre elles, il suffit de déclarer les deux adresses IP dans le fichier /etc/hosts comme cela :

10.10.10.1 machine1
10.10.10.2 machine2

Sur l'Internet, il y a des machines chargées de garder une table de correspondances pour chaque domaine, ces machines sont appelées serveur de noms (Domain Name Server).

Pour indiquer à Linux où trouver la machine qui gère votre domaine, il faut modifier le fichier /etc/resolv.conf comme suit :

domain ‹votre_domaine›
nameserver ‹adresse_IP_DNS›

Et lui dire ensuite d'utiliser ce fichier en modifiant le fichier /etc/host.conf :

order hosts,bind

Connexion de deux machines

Dans ce cas-là, une des deux machines doit envoyer les adresses IP à l'autre, ou chaque machine envoie son adresse à l'autre.

La commande à lancer pour connecter deux machines est la suivante :

pppd passive defaultroute machine1:machine2 ‹de traviole› ‹vitesse›

machine1 et machine2 peut être omis, cela dépend de qui envoie les adresses IP.

Connexion à un FAI

Pour la connexion à un FAI, il faut ajouter un script de connexion ainsi que des options spécifiques à la connexion avec un modem.

Les options à utiliser sont :

connect "chat -t 40 -v -f /etc/ppp/chat-script"
‹dev_serie›
‹vitesse›
debug
crtscts
passive
modem
defaultroute
noipdefault

(modifier le /dev correspondant à votre prise série et la vitesse de communication entre l'Atari et le modem).

Le programme pour gérer la connexion est donc "chat". Il suffit de décrire le déroulement de la connexion dans un fichier texte (dans l'exemple ci-dessus, il se nomme /etc/ppp/chat-script).

Voici un fichier chat-script type :

ABORT ERROR ABORT BUSY ABORT "NO CARRIER" "" ATDT‹numero_tel› CONNECT "" name: ‹votre_login› ssword: ‹votre_mot_-passe›

Les premières commandes permettent de dire sur quelles commandes du modem on doit arrêter la connexion (ERROR, BUSY et NO CARRIER).

La suite du fichier est le script proprement dit, c'est tout simplement une suite de Attend/Envoie de chaînes de caractères : au début, on attend rien, on envoie la commande Hayes (ATDT) pour numéroter, on attend que le modem renvoie CONNECT, on envoie rien, on attend names :, on envoie le login, on attend ssword : et on envoie le mot de passe.

Je pense que vous n'aurez pas de problème à modifier ce fichier pour votre propre FAI.

Conclusion

Maintenant que votre machine peut se connecter sur un réseau, nous verrons le mois prochain la configuration des services réseau de base, comme le courrier. Comme d'habitude, si vous avez des questions/remarques, une seule adresse : cure@cnam.fr.

David CURE
http://www.cnam.fr/Comp/Atari/David CURE

Le Noyau

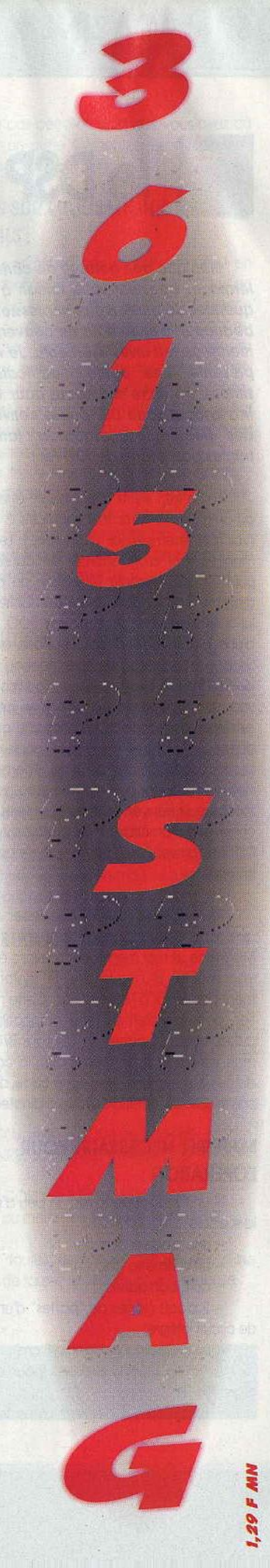
Comme d'habitude, une nouvelle version du noyau stable est arrivée, il s'agit de la 2.0.29. Vu le temps écoulé entre la version précédente et cette version, je pense que l'on n'est pas loin de la "vraie" version stable :-).

La version de développement, elle aussi, progresse, elle en est à la version 2.1.29, avec plein de nouvelles choses dont le début de la gestion de IPv6.

Les Distributions

Pas de nouvelle par rapport au précédent article.

Par contre, je peux vous en dire un peu plus sur l'installation de la Debian : j'ai réussi à installer un système Linux complètement à partir des disquettes de base de la distribution et de différents pacquages. Il reste encore quelques petits problèmes de dépendances entre les pacquages mais cela devrait être résolu rapidement.





le DSP à 50 Mhz pour moins de 100 F

Bien que bon nombre de cartes accélératrices boostent votre falcon à des fréquences de plus en plus impressionnantes, beaucoup d'entre nous ne peuvent se permettre de tels investissements... Je vais vous présenter une petite modification, fort simple, de votre moineau, pour que son très sympathique DSP puisse s'envoler vers des fréquences jusqu'alors jamais atteintes pour moins de 100 Frs...

En effet, votre DSP peut être boosté au-delà des 32 MHz, tout au moins à 50 MHz ! (voir par exemple les CENTurbo...). Les performances sont alors accrues en conséquence, puisque par exemple l'utilisation du petit programme Frac ! de Brainstorm, démontre que celui-ci effectue (en 16 couleurs) 500 itérations d'une Mandelbrot en 36 secondes, au lieu de 54. Le gain du circuit de traitement du signal est de 56,25% (25 Mips au lieu de 16 Mips) !!! Au niveau de l'intervention à effectuer, celle-ci est extrêmement simple et ne nécessite que 3 soudures sur la carte mère ! Les possesseurs de cartes accélératrices de type Afterburner seront ravis de découvrir, que pour une somme modique, ils peuvent encore accélérer leur machine, afin d'améliorer leurs performances côté DSP, et d'arriver à des puissances de calculs hallucinantes !

Tout d'abord, je tiens à préciser que bien que l'opération soit extrêmement simple, ST Magazine et moi même, ne pouvons être tenus responsables d'un quelconque dysfonctionnement postérieur à l'intervention. Cette modification doit normalement être compatible, entre autres, avec les cartes de révisions B/C/D/L/G, mais vérifiez tout de même bien la conformité de ces informations avec votre carte, afin de ne pas risquer de détériorer votre ordinateur !

MATERIEL NECESSAIRE POUR L'OPERATION :

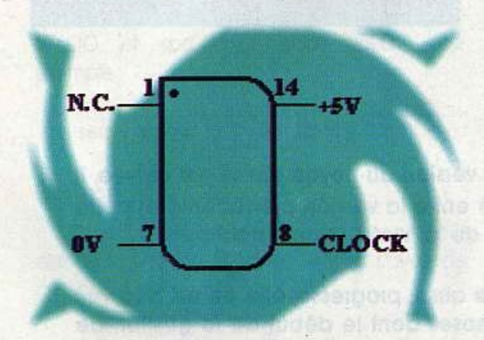
– un fer à souder avec un peu d'étain (de la soudure) ;
– une pince à dénuder ;
– un voltmètre (facultatif) ;
– du ruban adhésif ;
– 2 picots (sortes de "pattes" d'un support de circuit intégré) ;
– un fil électrique (environ 8 cm) ;
– un support 14 broches pour circuit intégré (DIP 14) ;
– un oscillateur à quartz d'une fréquence de 50MHz pour support DIP 14 ;
– éventuellement un dissipateur thermique (radiateur) ainsi qu'un peu de colle thermoconducteur (et aucune autre !!!)

COUT GLOBAL DE L'INTERVENTION :

Le principal achat est l'oscillateur, qui coûte de l'ordre de 50Frs. Cependant, si vous installez un dissipateur thermique, vous devrez compter environ 20 Frs de plus. Quant aux supports, picots, colle, ruban...j'espère que vous pourrez vous débrouiller pour ne pas les acheter, ou tout au moins les avoirs à des prix très modestes (quelques francs). Personnellement, je n'ai acheté que l'oscillateur et le dissipateur thermique, et le coût global a été de 65Fr !

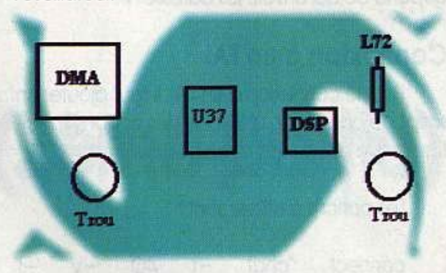
CONFIGURATION DE LA CARTE MERE EXPLICATIONS SUR L'OSCILLATEUR

Tout d'abord, repérez l'emplacement de l'oscillateur à quartz noté U37. Il se situe à droite du ventilateur, entre deux trous assez gros. Vous pouvez facilement le trouver, car il est métallisé et se trouve à côté d'un imposant circuit, noté par U36 (le DMA). L'oscillateur permet de générer un signal d'horloge d'une fréquence de 32MHz attaquant les circuits DMA (U36) et DSP (U38) du Falcon. Voyons tout d'abord les significations des pattes de votre oscillateur à 50MHz.



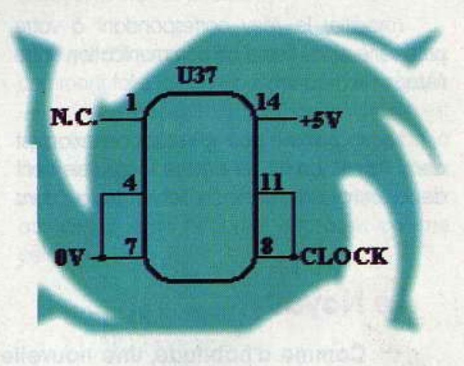
"brochage de l'oscillateur à quartz"

Quelques remarques sur le brochage, pour les non initiés. Le brochage est noté suivant le support de 14 broches (DIP 14) bien que l'oscillaeur ne comporte physiquement que 4 pattes. L'alimentation du circuit est effectuée grâce aux pattes 7 et 14. En ce qui concerne la broche 1, il n'est pas nécessaire de la connecter. Finalement, le signal généré, de 50MHz se trouve sur la patte 8. Pour ce qui est du "point" à gauche de l'oscillateur, il n'est pas sur tous les circuits, puisque ce repère est redondant par rapport à l'angle droit du support (toujours à gauche) permettant d'identifier la patte 1 de l'oscillateur.



"Carte"

Passons maintenant à l'emplacement U37 qui contient un oscillateur sur sa partie haute. Tout d'abord, présentons le brochage de cet emplacement de taille compatible avec le support 14 broches que vous allez utiliser...



"Emplacement physique U37 contenant l'oscillateur 32MHz aux emplacements 1,4,11 & 14."

masse (patte 4 ou 7) est connecté à la masse de l'oscillateur).En ce qui concerne l'alimentation de l'oscillateur, les emplacements 4 et 7 sont reliés à la masse et le 14 au potentiel +5V. Nous voyons facilement, que la carte mère de notre bébé peut supporter des oscillateurs de tailles pour support de 8 ou 14 broches (dans les deux cas, le potentiel +5V alimente l'oscillateur, et la masse (patte 4 ou 7) est connectée à la masse de l'oscillateur). D'une manière totale-

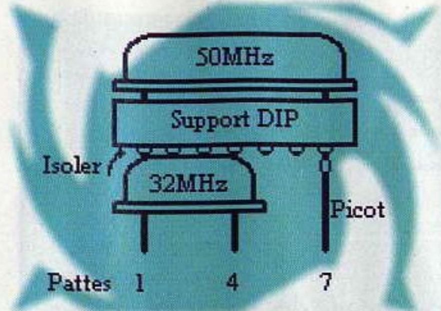
ment identique, le signal généré par l'oscillateur peut se situer soit à l'emplacement 8 ou en 11. Il a donc suffit aux concepteurs de relier ces deux pattes (ceci est effectué sur la face côté soudure de la carte mère). A partir de ce schéma, les signaux d'horloges des circuits DSP et DMA, sont tirés des emplacements 8 et 11 respectivement. Nous allons donc mettre à profit ces deux points distincts de la carte, afin de modifier la fréquence du DSP sans pour autant changer celle du circuit DMA du Falcon qui nécessite absolument une fréquence de 32MHz !

INTERVENTIONS :

Commençons la manipulation, en coupant la connexion (côté soudure : pas celle où se situe l'oscillateur U37 !) entre les emplacements 8 et 11 en faisant attention de ne pas couper profondément la carte mère, car celle-ci comporte plusieurs couches internes. Pour ceux qui n'arrivent pas identifier la piste, vous pouvez trouver les pattes de votre oscillateur entre deux trous de la carte mère, et proche de la résistance R176. N'oubliez surtout pas, que puisque vous êtes sur l'autre face, les emplacements sont inversés !!! Donc ne coupez pas une autre piste par mégarde ! Mais rassurez-vous, car du point de vue oscillateur U37, seul les pattes 11 et 8 sont reliées, donc dès que vous avez trouvé l'emplacement, vous ne pouvez plus vous tromper.

A présent, votre DSP ne possède plus de fréquence d'horloge. Maintenant, revenons au côté composants, où les dernières opérations vont être effectuées. Tout d'abord, prenez votre support DIP de 14 broches, en coupant toutes les pattes sauf les deux correspondantes aux emplacements des deux picots, c'est-à-dire les pattes 7 et 8. Puis, enfoncez les deux picots dans ces deux emplacements en faisant attention à la hauteur de ceux-ci afin d'obtenir le résultat présenté sur le schéma ci-dessous. Après avoir trouvé la bonne hauteur, c'est-à-dire en reposant complètement le support DIP sur l'oscillateur 32MHz (U37) et sur les deux picots, soudez les picots de chaque coté de la carte mère afin d'assurer une meilleure rigidité. De plus, faites bien attention aux soudures, pour que celles-ci ne soient pas en contact avec d'autres pistes à proximités ! A partir de maintenant, vous venez de récupérer le signal du DSP et la masse nécessaire à l'alimentation de votre second oscillateur, ce qui fait qu'il ne manque plus qu'à récupérer un potentiel +5V pour terminer l'opération (la patte 1 de l'oscillateur n'est pas utilisée).

Maintenant, la modification touche à sa fin, prenez votre fil et dénudez l'une des deux extrémités. Après avoir étamé votre fil, soudez le à la patte 14 (quasi coupée) de votre support DIP



Principe de fixation du nouvel oscillateur.

(c'est-à-dire correspondant à l'alimentation +5V). Placez le support sur les deux picots, puis mesurez la distance jusqu'au signal noté + de l'inductance L72 qui se trouve juste à droite du DSP, près du bord de la carte mère (la patte + étant en bas).

Retirez votre support, et préparez l'autre extrémité de votre fil destiné à récupérer le potentiel +5V de L72. Puis finalement, placez de nouveau votre support et soudez votre fil ! Voilà, il ne reste plus qu'à fixer du ruban adhésif entre le support et l'oscillateur 32MHz. Vous pouvez allumer votre moineau afin de tester le bon fonctionnement de votre montage.

En ce qui concerne l'échauffement de votre DSP, puisque celui-ci tourne plus vite, il peut être nécessaire de fixer un dissipateur thermique. Si vous obtenez un échauffement important, achetez un dissipateur thermique ainsi qu'un peu de colle thermoconducteur (et pas une autre !) pour pouvoir le fixer sur votre DSP. Je ne peux qu'encourager une telle intervention, qui bien qu'augmentant sensiblement le coût de l'opération, vous assure que le DSP ne surchauffera pas et donc que celui-ci ne risquera pas d'être détérioré ! Bien entendu, certains rétorqueront par exemple que la CENTurbo I accélère le DSP à 50MHz sans pour autant ajouter de radiateur, mais mieux vaut prévoir que guérir, non ?

Normalement, cette intervention étant relativement mineure, aucun problème ne doit survenir. Cependant, soyez méthodiques, et à chaque étape de votre manipulation, vérifiez bien les connexions afin de ne pas provoquer de courts-circuits. D'autre part, faites attention lorsque vous couperez la connexion entre les deux horloges, afin de ne pas détériorer d'autres couches de votre carte mère. Si vous êtes attentif et soigneux, aucun problème ne doit survenir. Au cas où votre Falcon refuserait de fonctionner, retirez votre oscillateur du support et placez côté soudure de la carte mère, un fil, ou mieux, une patte d'une résistance entre les emplacements 8 et 11, afin de relier de nouveau les deux horloges ! Si votre Falcon persiste toujours à ne pas décoller, c'est que vous avez dû détériorer un autre élément, alors vérifiez bien toutes vos soudures...

RAPPELS SUR L'UTILISATION DES APPAREILS :

– Le voltmètre : celui-ci doit être utilisé en test de continuité (avec un "beep"), ou en ohmmètre, qui s'il affiche une résistance proche de O Ohm, indique que les deux points sont reliés. Il faut l'utiliser pour vérifier que les connexions entre les points destinés aux horloges des DMA et DSP soient bien déconnectées. De plus, vous pouvez l'utiliser pour vérifier que toutes vos soudures ne font pas contact avec d'autres pistes !

– Le fer à souder : celui-ci est indispensable pour souder le fil et donc étamer les extrémités (faîtes une fine couche de soudure sur celles-ci) ainsi que pour souder les deux picots. A chaque fois que vous souder, prenez peu de soudure, et chauffez bien le fil ou les pattes en faisant couler l'étain.

SUBSTITUTION DE MATERIELS :

– La pince à dénuder : vous pouvez utiliser un ciseau et couper superficiellement la gaine du fil électrique, puis retirer cette partie.

– Le voltmètre : soyez rigoureux et prenez votre temps pour souder et couper la piste. De ce fait, vous ne risquez quasiment aucun faux contact, ou court-circuit. Finalement, un moyen naturel, est l'utilisation de bons yeux pour vérifier que la piste est coupée !

– Les 2 picots : prenez un autre support DIP (par exemple, un 8 broches) que vous couperez afin de récupérer deux picots.

SUGGESTIONS & QUESTIONS :

Vous pouvez me contacter directement, ou par l'intermédiaire de ST Magazine, si vous avez besoin d'aide. Pour ceux qui ont une idée de modification hardware (que ce soit sur cette machine, ou un compatible ATARI), ou ont des informations hardware intéressantes, contactez-moi !

FAVARD Sébastien – 41 rue de la liberté
7736O VAIRES sur MARNE – FRANCE

(Pseudo : GORDH sur IRC & 3615 STMAG)
(Adresse au moins valable jusqu'à juin 1998)

Pour toutes demandes par courier, n'oubliez pas de fournir un timbre pour la réponse.

Sébastien FAVARD
favard@linux.utc.fr

DEMOS

spécialiste : Frédéric THIRARD



SERVICE DEMOS

Pour acheter vos démos par correspondance, pensez au service démos :
* 15 F la disquette (tout compris, paiement par chèque à l'ordre de F.Thirard ou mandat)
* Plus de 100 Mo de démos disponible.

Vous pouvez également demander la liste par courrier (joindre un timbre pour la réponse).

Nouvelle adresse :

Service Démos – Frédéric THIRARD
Résidence le Clos du Parc, chambre B11
1, rue de Lancry



au printemps ça bourgeonne !

Ce mois-ci, un peu plus d'infos que le mois dernier : il semble que la scène sorte de son hibernation...

L'article sur le montage d'une démo est encore repoussé d'un mois, mais je peux d'ores et déjà vous annoncer qu'il devrait être assez gros, et en plus nous aurons la participation d'Adrenaline et en principe de the Misfits.

En attendant pas mal d'infos en provenance notamment d'Internet et des serveurs Minitel ainsi que le test de la seule intro de la Volcanic 3 : Popsy Team.

DES NOUVELLES DU FRONT

Je vous avais parlé de deux CP le mois dernier : la Lucky and Tigrou Party ainsi que la Volcanic 3. La Lucky and Tigrou Party, était une private party multi-machines sponsorisée par la chaîne C : (mais oui). Malheureusement je n'ai eu aucune nouvelle de la part des organisateurs sur cette CP. Il semble qu'il n'y ait eu aucune production Atari, je pense même qu'aucune de nos machines n'était présente.

Lors de la Volcanic 3, une seule production Atari a été présentée : il s'agit d'une intro Falcon nommée Popsy Team.

Le groupe Sector One (dont vous avez pu lire l'interview le mois dernier) était présent, mais n'a présenté aucune démo, puisqu'ils ont préféré travailler sur leur player d'animations au format AVI.

Ce player d'AVI fonctionne d'ailleurs fort bien, et vous devriez le trouver prochainement sur la disquette ou le CD-ROM.

D'ailleurs, lorsque le CD-ROM sortira, vous aurez le plaisir de découvrir la vidéo de présentation de la Place to Be 5 (la fameuse CP du mois d'août qui aura lieu à Pau), ainsi que d'autres vidéo dont une partie a été tournée par votre serviteur, camescope à la main, pendant la place to Be 4 et la Saturne.

POPSY TEAM

Mais revenons à cette intro.

Autant dire tout de suite qu'il n'y a pas de quoi sauter au plafond, mais elle a le mérite d'exister. Et puis c'est la seule production Atari de ces dernières semaines...

Cette intro, un fichier. TOS qui se lance sans problème et affiche un écran (vous devez avoir une capture) montrant un logo Windows 95 et le nom de la démo. Le logo Windows se fait recouvrir par un logo Atari (le célèbre Mont Fuji stylisé) dessiné "à la barbare".

Sous le logo apparaît l'inscription "Diz Sucks" ce qui en anglais vulgaire signifie à peu près "c'est à chier".

L'écran suivant nous montre le graphe d'un personnage en armure (avec un sigle Atari) et tenant un bouclier estampillé "68030", bel équipement ! Par dessus se promène une sorte de triangle fractal avec un petit effet de traînée (ça ressemble à du motion blur mais ce n'en est pas...).

Dommage que le dessin de fond soit si foncé, on a peine à en discerner les différents éléments (et puis bon, il est pas mal, mais ça vaut pas un bon graphe de Flan).

L'intro se conclue par le tristement célèbre "vous pouvez éteindre votre ordinateur en toute sécurité" (l'éteindre oui, c'est pour l'allumer que c'est une autre histoire !) de Windows 95.

La Popsy Team est donc une toute petite intro qui n'a rien d'impressionnant, mais qui a quand même permit au monde Falcon d'être représenté à la Volcanic. Espérons que leurs auteurs arriveront à faire mieux la prochaine fois, et surtout que la scène va se réveiller !

TON FALCON EN SHORT SUR INTERNET

Voici quelques infos à propos des groupes de démos Ataristes étrangers. Ces infos proviennent des sites Internet des différents groupes ou m'ont été communiquées par les responsables de groupes via le courrier électronique.

Impulse n'est pas très productif ces temps-ci, néanmoins ils travaillent actuellement sur un jeu nommé CORSAIR (dont vous pouvez voir un écran de preview). Ce jeu est prévu pour le Falcon et est inspiré d'un jeu sur Commodore 64. Il s'agit

d'un shoot them up plutôt fait pour être joué à deux. Reine Larsson, de Impulse m'informe également que le NAS 97 (Nordic Atari Show) aura lieu du 13 au 15 juin à Kortedala, en Suède. Il est organisé par NoCrew et un club Atariste suédois.

Mauvaise nouvelle d'Andreas Pataki, de New Trend : ce groupe ne produira plus aucune démo sur Falcon, et probablement plus sur PC non plus... dommage, c'est un bon groupe de plus qui quitte la scène...

Daniel Hedberg de New Beat Developpement m'informe que le groupe vient de sortir une nouvelle préversion de Willie's Adventures, le fameux jeux Falcon. Au programme tout un tas d'améliorations (fluidité, nouveaux niveaux etc...). Les autres projets du groupes sont : un économiseur d'écran pour Falcon compatible Energy Star, une librairie GEM en assembleur, et surtout une nouvelle démo !

DES NEWS BIEN DE CHEZ NOUS

Passons à quelques infos sur la scène française, et plus particulièrement orientée ST/STE.

Au moins trois démos sont prévues cette année sur ST :

- La mégadémo d'Effect (groupe anglais)
- La mégadémo en GFA de Thyrex/NLC est sur le point d'être finie...
- La mégadémo par Jace/ST Knights, qui devrait tourner depuis un disque dur.

A ce propos rappelons que Jace/ST Knights a déjà sorti le zik disc NRJ 4 U numéro 2, un très bon Zik disc, disponible au Service Démos. Mais il a d'autres projets : un slide show et une démo anti-PC. Un des membres d'Atlantide, avec d'autres personnes, travaillerait sur une mégadémo de près de 2 Mo.

Je tiens à remercier tout particulièrement The Beast pour ces infos.

ET PIS FAUDRAIT PAS OUBLIER LE SERVICE DEMOS

Ben voyons, je n'allais tout de même pas finir sans vous en toucher un mot !

Donc, pour ceux qui ne savent pas encore, le Service Démos vous permet d'acheter par correspondance des démos (ST/STE/Falcon) pour le prix de 15 francs la disquette. La liste doit normalement figurer sur la disquette du magazine (ou sinon, elle y sera bientôt). Cette liste est un peu vieille (délais d'impression oblige !), si la démo que vous cherchez ne s'y trouve pas n'hésitez pas à me contacter par courrier électronique (thirard@planete. net) ou minitel (3615 STMAG ou 3615 RTEL bal DEUFR).

La liste est également disponible sur le site Web de STMagazine (http ://www. stmag. pressimage. fr) elle doit en principe être plus à jour...

Et puis de toutes façons, si vous avez accès au World Wide Web vous DEVEZ aller voir la page de STMag, même si elle n'est pas encore très étoffée.

LA PROCHAINE FOIS...

... n'oubliez pas l'article spécial "dis donc Fred, c'est comment qu'on fait une démo ?".

En même temps nous ferons une rétrospective des deux groupes participant (à savoir normalement Adrenaline et The Misfits)...

Et puis d'ici là de nouvelles démos devraient être sorties !

Au mois prochain !

Frédéric THIRARD
thirard@planete.net



communication

spécialiste : Hervé PIEDVACHE

assistance cybernautique

Vous êtes perdus avec votre config Internet ? Vous êtes perplexe devant le pack WWW ? Vous n'arrivez pas à recevoir d'e-mail ? Vous vous retrouvez devant des pages grises sur le web ?

Et bien maintenant vous avez enfin un spécialiste pour vous répondre sur le 3615 STMAG en la personne de Pascal NOWAK "himself". N'hésitez pas à lui poser les questions les plus tordues en ce qui concerne STik , CAB et consorts, il connait certainement la réponse.

Pour y accéder tapez soit " * SL INTERNET" soit " * SEC" puis "ENVOI". Choisissez alors la secte INTERNET et posez votre question, la réponse ne devrait pas tarder.

GdM



STARCALL

Ceux d'entre-vous qui se sont déjà entretenus avec moi de ce sujet, savent combien j'ai toujours été méfiant vis-à-vis des fax modems. Les problèmes de blocage de fax normaux, les non-transmissions d'envoi, les réceptions erronées mais non signalées à l'expéditeur et ce quelle que soit la machine (ATARI, MAC, PC...). Le fax (un SAGEM SAGAX D100 RE) de La Terre du Milieu en est un témoin perpétuel.

Et bien aujourd'hui, je révise mon jugement (il n'y a que les imbéciles qui ne reviennent jamais sur leurs décisions), grâce un logiciel qui m'a littéralement conquis. Le fax modem, non seulement ça peut marcher du feu de Dieu, mais quand c'est le cas, c'est carrément génial !

Ce logiciel, vous vous en doutez si vous avez lu le titre de cet article, c'est STARCALL.

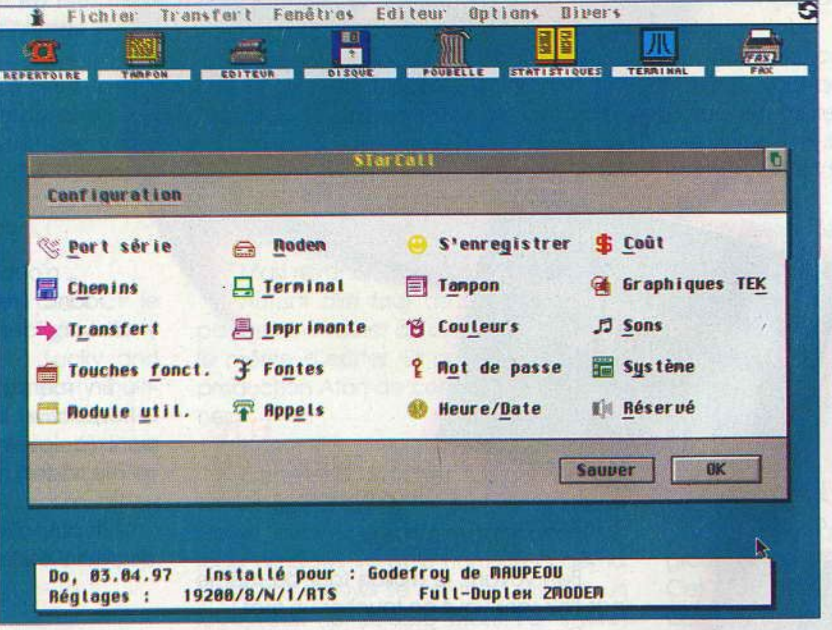
EN AVOIR OU PAS

C'est de plus en plus certain, si vous n'avez pas un modem (de préférence un 28800 updatable en 38400 avec mode vocal), vous êtes le dernier des nuls.

Vous avez certainement dû vous en rendre compte, il n'y a pas un jour où quelqu'un ne vous regardera pas de haut lorsque vous avouerez ne pas en avoir (si vous avez 1200 Bps, vous pouvez toujours passer pour un pionnier de la communication).

Pourquoi ? parce que l'ère de la communication est sacrément entamée et qu'il est beaucoup plus gratifiant de communiquer par e-mail, fax, ou BBS interposé que de vive voix ou par écris papier.

Ne tournez plus autour du pot, vous n'avez aucune raison d'y échapper : il vous faut un modem !



UN MODEM ?

Plus sérieusement et en dehors de l'effet agaçant des modes, il est vrai qu'un modem vous ouvre des portes encore totalement insoupçonnés jusqu'à ce jour et qu'avec ce périphérique connecté sur votre ordinateur, vous pourrez émuler plusieurs appareils très coûteux (à titre indicatif le moins cher des fax est plus cher qu'un modem 14 400).

Mais pour l'utiliser, il vous faut un ou des logiciels. L'idéal, c'est quand il n'y a pas besoin de quitter son programme pour accéder à différentes fonctions.

C'est le cas de STARCALL pour une bonne partie de ces fonctions à savoir la communication inter ordinateurs, la connexion vers les BBS, l'envoi et la réception de fax et la gestion d'un BBS et le remplacement de votre répondeur enregistreur pour peu que vous ayez un modem à mode vocal. STARCALL peut gérer tout cela en même temps et de façon magistrale comme nous allons le voir.

JUST CALL ME STARCALL !

Dès le début STARCALL fait tout pour obtenir vos faveurs. En effet, bien qu'il gère toutes ces possibilités et ce avec plusieurs modules, le programme d'installation est très bien fait puisqu'il repère la configuration de votre ATARI et installe le programme conformément à celle-ci.

C'est ainsi que lorsque STARCALL est installé, ce dernier est configuré automatiquement selon votre paramétrage modem et peut donc

fonctionner immédiatement.

Cela revient à dire que le plus nul d'entre vous en paramétrage modem pourra se servir de STARCALL dès son installation. Finis les prises de têtes avec CONNECT (excellent programme au demeurant) et consort.
En plus, le programme d'installation vous propose carrément d'installer et de configurer HS MODEM, le fameux utilitaire qui permet à la majorité des ordinateurs ATARI de communiquer jusqu'à 230 000 bauds.

Un bon début qui ne fait que préluder de la suite.

COMMUNIQUER

Pour communiquer, il faut téléphoner. Pour cela une petite icône répertoire vous permet de vous constituer une liste de numéros de BBS, FAX ou modems avec commentaires pour être sûr de ne pas vous mélanger les pinceaux lorsque celle-ci sera longue (ce qu'on vous souhaite). Luxe suprême, la date du dernier appel vers chaque numéro est affichée dans la fenêtre d'édition des fiches.

Après cela il suffit de taper, soit la touche de fonction correspondante (F1, F2, F3...) au numéro choisi, soit de double cliquer sur ce numéro.

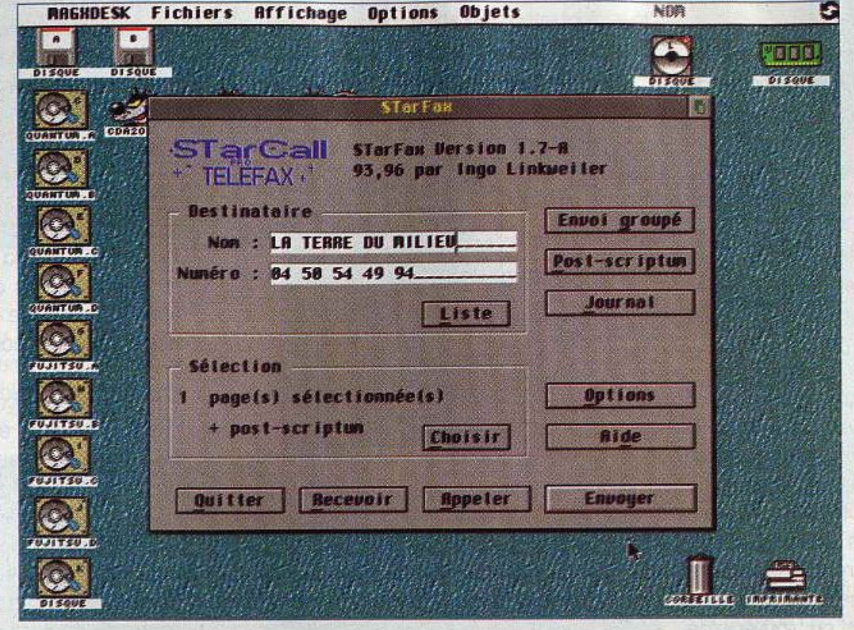
Vous quittez alors automatiquement le répertoire pour aller dans la fenêtre dite "terminal" et dans laquelle s'afficheront tous les messages "techniques" et textes que vous lirez ou écrirez à votre correspondant.

Notez que si le numéro ne répond pas, STARCALL réitérera l'opération plusieurs fois. Il n'y aura donc pas besoin de recliquer indéfiniment dans le répertoire pour réussir sa connexion.

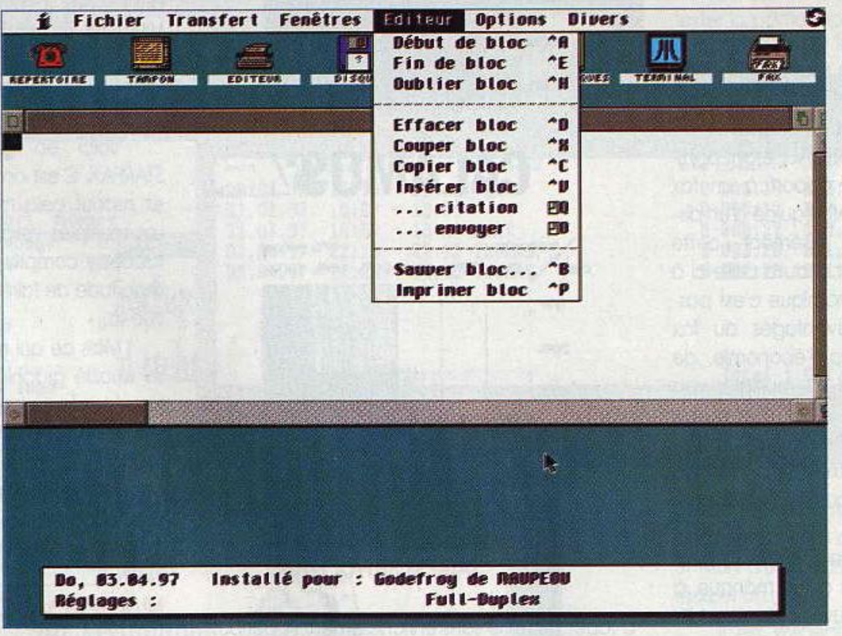
TERMINAL

Le terminal est la fenêtre centrale posée sur le bureau à l'arrivée. Au départ, elle ne semble rien apporter de plus, mais cela n'est qu'illusion. En effet, conformément à ce que j'ai dit plus haut, STARCALL fait tout pour bien se faire voir et la fenêtre du terminal n'y échappe pas.

Tout d'abords, si elle permet d'utiliser les fontes SPEEDO grâce à ce dernier ou NVDI



depuis sa version 3, elle vous autorise tout de même d'utiliser des fontes différente de celle du système si vous ne possédez ni l'un ni l'autre de



ces utilitaires. STARCALL vous propose alors sa propre fonte beaucoup plus fine et lisible. Vous avez même la possibilité de choisir sa couleur.

Un autre des plus du terminal est de pouvoir imprimer automatiquement tout ce qui apparaît sur l'écran. Cet ajout s'avérera fortement utile lors d'une discussion via modem, d'une lecture de BAL ou d'une connexion sur un BBS aux menus et sous menus complexes.

On signalera également la possibilité de couper une partie de texte en traçant simplement un bloc à la souris dans la fenêtre du terminal. Ce bloc se retrouvera envoyé directement dans le CLIPBOARD dès la fin du traçage. Une boîte de dialogue vous proposera alors soit de l'envoyer à votre correspondant en mode texte ou citation. Cette dernière option rajoute le signe "›" devant chaque ligne.
Si vous désirez consulter ou retravailler l'ensemble ou une grande partie du texte après votre connexion, sachez que tout ce qui est apparu dans la fenêtre du terminal en communication est stocké ultérieurement dans le tampon. Ce tampon est accessible en cliquant sur son icône.

Lors d'une communication, vous aurez certainement à envoyer ou recevoir un fichier. Celui-ci peut être volumineux et dans cas mobiliser votre ordinateur sans que vous ne puissiez faire grand-chose, à moins d'être sous MAGIC, STARCALL étant compatible avec ce dernier. L'auteur a pensé à vous et, si vous le demandez dans le menu de configuration, il lancera automatiquement un jeu nommé MULTRIX durant les temps de transferts. Cela peut paraître gadget mais, même en 28 800, un gros fichier peut prendre pas mal de temps à être transféré. Du coup vous n'aurez plus à vous tourner les pouces. Seul inconvénient, MULTRIX ne se lance qu'en monochrome ce qui est un peu dommage à l'heure du FALCON et de l'HADES.

En bas de la fenêtre de votre terminal vous avez un certain nombre d'informations comme l'heure, la vitesse de connexion, la zone de tarification (local, province...) le coût de la commu-

nication... C'est à vous de paramétrer les tarifs actuels de FRANCE TELECOM, ainsi que la zone de votre correspondant dans le menu dédié et dans le répertoire. Une fois ces informations rentrées dans le logiciel, STARCALL vous affichera donc en permanence vos dépenses téléphoniques.

Puisque nous sommes dans la comptabilité, vous pouvez consulter toutes les statistiques de vos communications et ce en cliquant sur l'icône du même nom. Une fenêtre vous affichera alors la date, le début, la fin, le numéro, la zone, la vitesse et le coût de toutes les communications réalisée avec STARCALL selon un classement mensuel. Le total s'affiche en bas de la fenêtre et vous pouvez demander ce total sur une période donnée : du 02/04/96 au 02/04/98 par exemple.

d'écrire vos texte à l'avance et de les envoyer une fois connecté.Si le coût vous paraît élevé et si vous êtes coutumier dans l'écriture de longs messages, vous avez également la possibilité d'écrire vos textes à l'avance et de les envoyer une fois connecté. On imagine sans peine le "temps facturé" gagné à relire sa boîte aux lettre et écrire ses réponses hors connexion grâce à l'impression papier ou sauvegarde tampon et cet éditeur de texte. On accède très simplement à l'éditeur à l'aide d'une icône posée sur le bureau de STARCALL.

FAX

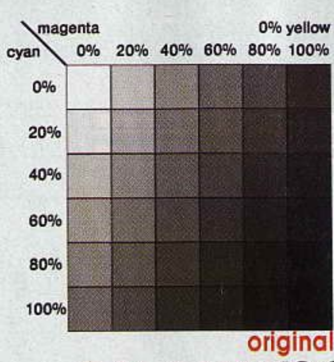
C'est sans doute le point qui répondra à la demande la plus grande en matière de communication en ce moment, si j'en crois le nombre de demandes reçues au magasin.

Le prix du modem + STARCALL étant particulièrement compétitif par rapport à un fax réel, pour qui possède un ATARI équipé d'un disque dur, on comprend aisément cette demande pressante. Ceci dit, réduire celle-ci à un problème purement économique c'est passer à côté de tous les avantages du fax modem. En vrac on citera l'économie de papier, la gestion d'envoi de fax multiples vers des listes de correspondants, la création du fax directement à partir du logiciel "faxeur" ou d'un autre (CALAMUS SL par exemple), création d'en-tête, rapidité, meilleure qualité de transmission et réception.

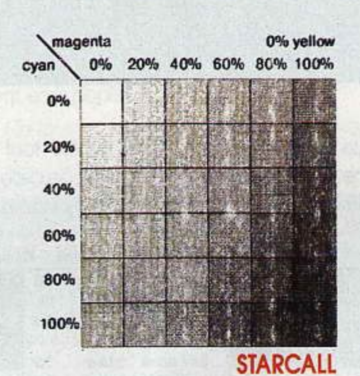
STARFAX (module fax de STARCALL) gère tout cela. On ne lui trouvera qu'un manque, à moins que je ne l'aie pas trouvé : l'envoi en différé.

La première chose que vous ferez avec STARFAX sera certainement d'envoyer une télécopie. Pour cela il faut commencer par faire cette télécopie.

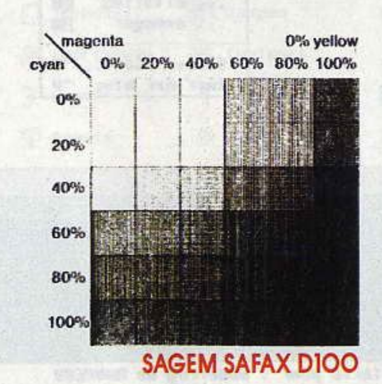
Le plus simple est de la faire avec VIEWFAX. Celui-ci n'est ni plus ni moins qu'un petit programme de PAO conçu pour lire et réaliser des FAX. Il comporte donc des fonctions de dessin et de texte. Ces dernières sont tout de même extrêmement succinctes. Elles consistes (dois-je réellement mettre un pluriel ?) tout simplement



original



STARCALL



SAGEM SAFAX D100

à taper du texte sans enrichissement ni attributs ni choix de fontes. On pourra également importer un texte ASCII de l'extérieur, mais tout aussi pauvre visuellement. Le dessin est par contre plus fourni avec les brosses, surface, loupe, inversion... On notera par contre des fonctions dédiées à la télécopie comme l'effacement des pixels isolés, la correction de largeur de page, le retournement de celle-ci ainsi que les modes double hauteur et double largeur.

En fait pour faire un fax plus "riche" graphiquement il faudra utiliser un programme externe, VIEWFAX n'étant destiné qu'aux messages express ou basiques. Pour cela vous avez deux possibilités : utiliser CALAMUS SL et imprimer un fax avec le pilote CALFAX fourni (notez que CALFAX va imprimer directement dans le bon répertoire et que lorsque vous lancerez STARFAX, votre nouveau fax sera automatiquement sélectionné), soit utiliser un autre programme permettant d'imprimer une page au format IMG et de la recharger dans VIEWFAX.

Dans tous les cas, STARFAX peut être installé en accessoire ce qui rendra un envoi FAX dans CALAMUS quasi instantané.

Une des particularité de VIEWFAX que j'apprécie beaucoup est sa façon de charger un fax pour le lire. Il le zoome d'abord de haut en bas en taille réelle (résolution optimum), puis le réduit en mode plein écran afin qu'il soit lisible dans son ensemble. C'est finalement le compromis idéal entre taille réelle ou plein écran. Le premier en coup d'oeil rapide pour contrôler la finesse du rendu et le second pour lire le contenu.

C'est également VIEWFAX qui vous permettra de faire votre en-tête ou signature. Là aussi vous pouvez taper directement dans VIEWFAX ou importer une IMG, le tout étant de préciser, une fois votre document fini, s'il s'agit soit d'un en-tête ou d'une d'une signature.

Voici en gros le fonctionnement de STARFAX. C'est on ne peut plus simple d'emploi et surtout cela marche d'une façon infaillible. Les multiples essais ont tous été couronnés de succès y compris sur notre SAGEM n'ayant pas l'habitude de faire des cadeaux de ce point de vue-là.

Mais ce qui m'a le plus impressionné, c'est sa qualité graphique comme vous pouvez en juger par le comparatif entre le SAGEM précité et STARFAX en illustration quelque part dans cet article.

Et puis quel régal d'imprimer sa télécopie directement depuis CALAMUS pour l'envoyer de suite via STARFAX vers votre correspondant.

MODEM VOCAL

Cela devient le must : le modem ZYXEL ou compatible à mode vocal. Pour pouvoir en profiter il faut au moins une vitesse de transmission équivalente à 38 400 bauds. Les anciens ST seront donc exclus.

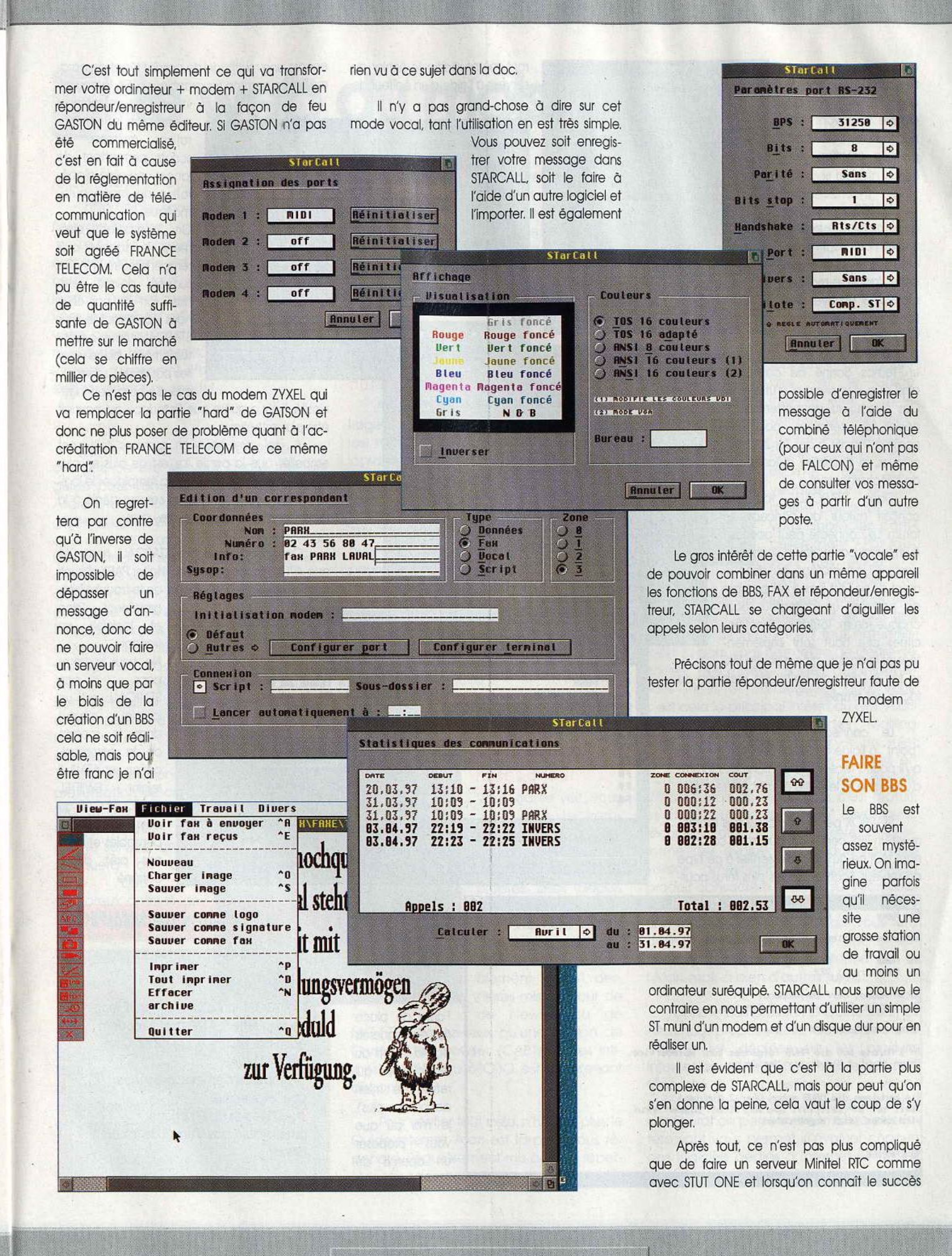
Qu'est-ce que ce mode vocal ?

C'est tout simplement ce qui va transformer votre ordinateur + modem + STARCALL en répondeur/enregistreur à la façon de feu GASTON du même éditeur. Si GASTON n'a pas été commercialisé, c'est en fait à cause de la réglementation en matière de télécommunication qui veut que le système soit agréé FRANCE TELECOM. Cela n'a pu être le cas faute de quantité suffisante de GASTON à mettre sur le marché (cela se chiffre en millier de pièces).

Ce n'est pas le cas du modem ZYXEL qui va remplacer la partie "hard" de GATSON et donc ne plus poser de problème quant à l'accréditation FRANCE TELECOM de ce même "hard".

On regrettera par contre qu'à l'inverse de GASTON, il soit impossible de dépasser un message d'annonce, donc de ne pouvoir faire un serveur vocal, à moins que par le biais de la création d'un BBS cela ne soit réalisable, mais pour être franc je n'ai rien vu à ce sujet dans la doc.

Il n'y a pas grand-chose à dire sur cet mode vocal, tant l'utilisation en est très simple. Vous pouvez soit enregistrer votre message dans STARCALL, soit le faire à l'aide d'un autre logiciel et l'importer. Il est également possible d'enregistrer le message à l'aide du combiné téléphonique (pour ceux qui n'ont pas de FALCON) et même de consulter vos messages à partir d'un autre poste.



Le gros intérêt de cette partie "vocale" est de pouvoir combiner dans un même appareil les fonctions de BBS, FAX et répondeur/enregistreur, STARCALL se chargeant d'aiguiller les appels selon leurs catégories.

Précisons tout de même que je n'ai pas pu tester la partie répondeur/enregistreur faute de modem ZYXEL.

FAIRE SON BBS

Le BBS est souvent assez mystérieux. On imagine parfois qu'il nécessite une grosse station de travail ou au moins un ordinateur suréquipé. STARCALL nous prouve le contraire en nous permettant d'utiliser un simple ST muni d'un modem et d'un disque dur pour en réaliser un.

Il est évident que c'est là la partie plus complexe de STARCALL, mais pour peut qu'on s'en donne la peine, cela vaut le coup de s'y plonger.

Après tout, ce n'est pas plus compliqué que de faire un serveur Minitel RTC comme avec STUT ONE et lorsqu'on connaît le succès

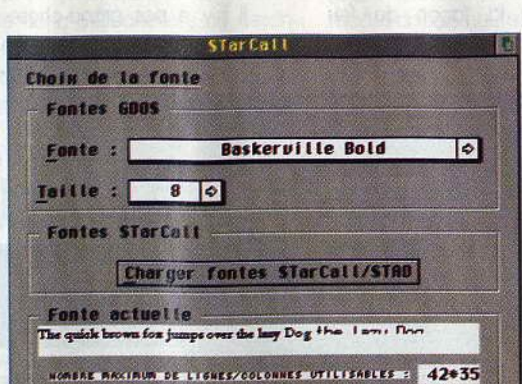
qu'a rencontré ce dernier sur ATARI, je me dis que bon nombre d'entre vous vont sans nul doute se passionner pour la création d'un BBS.

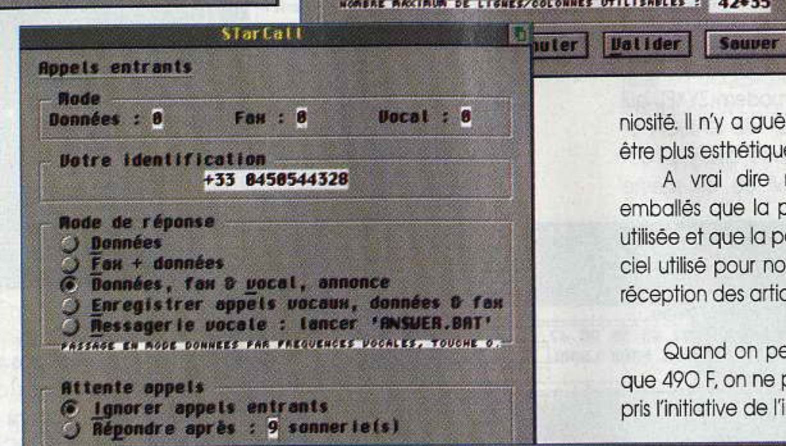
Un BBS c'est un lieu où le connecté pourra trouver des forums, se créer une boîte aux lettre façon e-mail et recevoir & envoyer des fichiers de & vers le BBS. Chaque utilisateur pourra se voir attribuer un temps donné de connexion ainsi que des niveaux d'utilisation. Ces niveaux lui permettent d'accéder à certaines possibilités comme l'accès à des forums spécifiques, la possibilité d'écriture et de téléchargement.

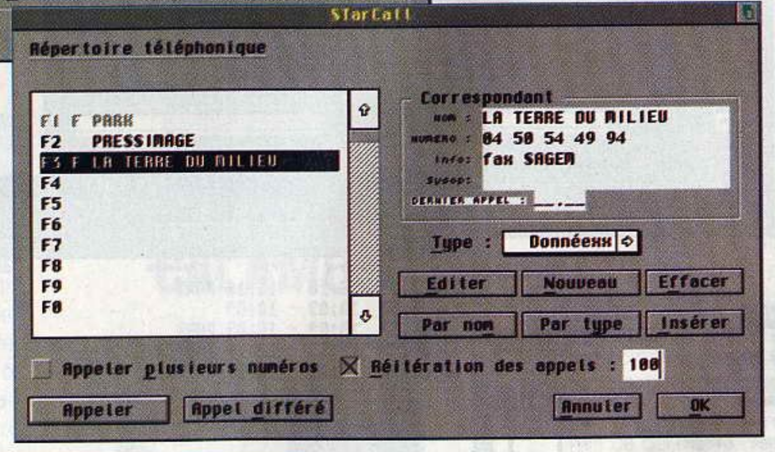
Dans STARCALL tout se conçoit autour du concept de forum. Le connecté peut accéder à un forum par le biais d'un mot de passe s'il est protégé ou directement s'il ne l'est pas. Il est possible de nommer un animateur pour chaque forum. Toutes les fonctions citées plus haut sont implémentées et la construction d'un site BBS se fait à l'aide de boîtes de dialogue de façon très simple.

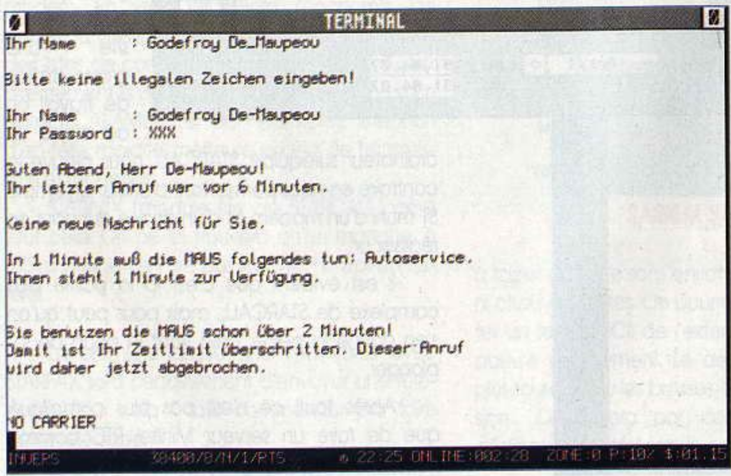
Le connecté peut aussi devenir "point" à l'aide de STARPOINT. C'EST-À-DIRE qu'il pourra recevoir le contenu des forums d'une traite et les relire à "modem reposé".

STARBOX permet de créer très rapidement un BBS, certes basique, mais comprenant tout ce qu'il faut d'essentiel à ce type de serveur. Sachez que les plus férus pourront même éditer le fichier du serveur à l'aide d'un éditeur de texte afin de l'optimiser.









L'APPEL DES ETOILES

Faute de place (je n'invoquerais pas la raison du rédac'chef qui refuse de m'en accorder plus), je n'ai pu que vous proposer un aperçu de STARCALL. Il y a encore une multitude de possibilités et de paramétrages comme les graphiques TEK, la possibilité d'avoir un terminal plein écran, les configurations multiples, les scripts permettant de lancer une série d'opération de façon automatique...

On comprend aisément le succès qu'il remporte outre Rhin. Ce succès devrait être aussi fort de par chez nous car, il faut le dire, STARCALL nous a véritablement bluffé par ses possibilités, sa simplicité d'emploi, son ingéniosité. Il n'y a guère que l'interface qui pourrait être plus esthétique.

A vrai dire nous en sommes tellement emballés que la partie fax est de plus en plus utilisée et que la partie BBS va remplacer le logiciel utilisé pour notre centre serveur dédié à la réception des articles et sharewares.

Quand on pense que STARCALL ne coûte que 490 F, on ne peut que féliciter PARX d'avoir pris l'initiative de l'importer et de le traduire intégralement (doc et logiciel) en français.

Ne nous y trompons pas, STARCALL est un logiciel majeur dans le monde de la communication sur ATARI. Il rejoint SWIFTEL PHOTO et CAB au pays des indispensables et n'est pas prêt d'être détrôné.

Godefroy de MAUPEOU

STARCALL

Tout ATARI muni d'un d.dur (ou 2 lect. de disquettes), 1 Mo mini, 1 modem
édité par PARX – 9, rue du Pin Doré 53000 LAVAL

▶ simplicité d'emploi, puissance, cout, ingéniosité

▶ esthétique de l'interface améliorable, pas d'envoi de fax en différé



le web du mois

Atari Internet Guide

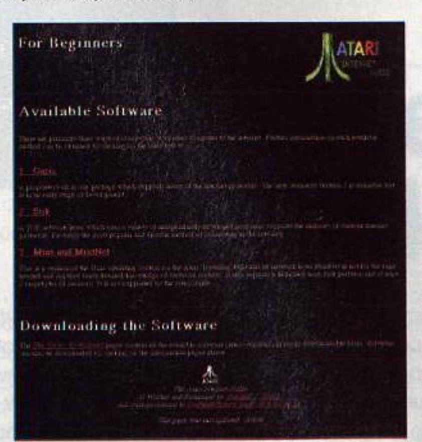
http://zippy.spods.dcs.kcl.ac.uk/garfield/aig/aig.htm

Le Guide Internet pour Atari, en français dans le texte, est donc le site élu pour ce mois-ci... Vous noterez bien cette longue adresse bien peu pratique, et vous remercierez mille fois, le créateur de votre browser pour avoir intégré un annuaire des bookmarks, car des adresses longues à ce point, il devient difficile de s'en rappeler par coeur !

Présentation

Comme vous l'aurez certainement compris, ce site se veut avant tout un guide pour l'environnement Internet sur Atari. Site entièrement en langue anglaise, d'une présentation très sympathique, comme vous pouvez le constater sur les photographies qui accompagnent cet article, vous vous y promènerez tranquillement car la lecture y est agréable et fournie. Aussi bien destiné aux débutants, qu'aux plus émérites de nos experts en communication cybernautique, ce site répond à vos questions, vous permet même d'en poser de nombreuses, comme nous le verrons un peu plus loin, et vous permet d'être toujours à jour dans les outils de connexion.

Après une longue présentation du créateur et des membres de l'association gérant le service, on remarquera au passage que de nombreux auteurs de logiciels sont très actifs, nous passons au vif du sujet : Internet.



Les débutants

Chose rare de nos jours, les débutants, les attardés, ceux qui n'ont pas encore eu la joie, le bonheur, de surfer sur le web, ou de dialoguer en direct avec le monde entier, ne sont pas délaissés, bien au contraire, tout leur est expliqué dans les moindres détails.

Non pas au travers d'un cours magistral sur Internet, ses tenants et ses aboutissants, mais toujours en corrélation avec l'univers Atari, une présentation des outils, des kits et des moyens à votre disposition pour se connecter dans les meilleures conditions sur le réseau des réseaux. Oasis, STiK, MiNT et MiNTNet, tout est détaillé pour que vous puissiez démarrer, ou mieux encore améliorer vos possibilités sur le Net.

Le détail des produits

Ainsi chaque pakkage est décrit dans les moindres recoins, logiciels liés y compris. Comment pouvoir se passer d'Antmail lorsque l'on utilise STiK ? Impossible... De quoi avez vous besoin pour réellement démarrer votre configuration, les archives toutes prêtes à utiliser, tout est là pour véritablement vous permettre un départ fulgurant, et un confort que vous ne regretterez pas d'avoir obtenu grâce au Guide Internet, et à STMag bien sûr ! (NDA: faut bien se passer un peu de pommade non !?).

Les dernières mises à jour

Vous, ça se voit, vous n'êtes plus le tremblant débutant des beaux jours, mais vous naviguez déjà de vos propres ailes depuis des mois... mais être vous vraiment à jour des derniers produits ? Profitez-vous véritablement des dernières mises à jour de de Newsie, ou de MG-FTP ? Savez-vous qu'une version de Crystal Atari Browser (CAB pour les intimes) dédiée au 68030 est maintenant disponible ?

Pour vérifier tout cela, n'hésitez plus, le Guide Internet Atari est là pour vous répondre. Régulièrement mis à jour, il répertorie tous les programmes, outils et utilitaires dont vous pouvez avoir besoin pour le Net, et ceci individuellement pour chaque package. Chaque fois, il vous indique le numéro de la dernière version en date, sa taille, et vous donne même accès à son téléchargement en direct... que demander de plus ?

Un fabuleux questionnaire

Bien sûr que l'on peut toujours demander plus... et le Guide Internet Atari vous le permet. On croit rêver, mais c'est bien une réalité ! Toujours être informé des nouveautés dans un domaine précis et que vous appréciez particulièrement ? Pas toujours très évident, il faut s'abonner à toutes sortes de journaux, chercher par soit même, c'est astreignant et pas très évident. Mais Internet est tout naturellement là pour vous permettre ce genre de choses. Des milliers de sites, des informations triées et cataloguées pour vous, c'est cela le principal intérêt du Net. Alors pourquoi ne pas profiter des "Mailling Lists" ? Le principe est simple : un sujet vous passionne, vous voulez toujours en connaître les évolutions dans les moindres détails ? Alors abonnez-vous, c'est gratuit, et chez vous tranquillement après avoir récupéré votre E-mail, vous serez tenu informé des évolutions. Chaque nouvelle version, amélioration, chaque nouveau produit consacré à Internet sur Atari vous sera indiqué. Incroyable, mais vrai, encore une fonctionnalité de plus qui vous fera définitivement apprécier le Net, et sachez que cela ne se cantonne pas à l'Atari, mais à bien d'autres sujets...

Dans le cas présent, le Guide Internet Atari nous propose donc d'adhérer à une mailling list dédiées sur les produits Internet pour Atari. Au préalable, il faudra répondre à un questionnaire superbement structuré qui vous interroge sur votre configuration personnelle, mais le plus intéressant vous permet d'évaluer chacun des logiciels dédiés à Internet et de les commenter. Ce questionnaire est alors

transmis aux auteurs de façon à ce qu'ils améliorent leurs produits conformément à votre demande. Du même coup, vous venez de vous inscrire à la Mailling list, qui vous tiendra informée des évolutions de chacun des produits dès leur parution.

Conclusion

Un site véritablement pratique et utile pour tous, sur lequel il vous faut absolument passer, au minimum pour soutenir son auteur, mais surtout pour vous mettre à jour dans vos outils de communication.

Hervé PIEDVACHE
herve@parx.frmug.fr.net

Addendum :

Nous avons indiqué dans un précédent numéro que le site de la société Oxo France n'existait plus. Petite erreur de notre par puisqu'il est toujours ouvert et maintenu sur http://www.oxo.ch. Merci de votre compréhension.





Faites votre serveur web (1)

Nous voici repartis pour une nouvelle série. Cette fois-ci, elle sera résolument pratique. Nous allons en effet, durant les mois qui viennent, développer l'ensemble d'un serveur WEB pas à pas.

LA HOME PAGE

Il faut bien commencer par quelque chose.

Le plus logique est de commencer par la home page. Sans home page, pas de serveur WEB, c'est en effet par elle que les visiteurs arrivent sur le serveur et sont ensuite aiguillés vers le sujet qui les interesse.

La particularité de la home page est qu'elle est la page fournie par le serveur HTTP si aucun nom de page n'est précisé. Par exemple, la home page de ce serveur s'appelle :

http://www.awaycom.ch/atos/html/default.html

Cependant, on peut y accéder aussi en indiquant juste :

http://www.awaycom.ch/atos/html

En fait le serveur HTTP de chez Awaycom est configuré de telle façon que tout accès à un répertoire sans préciser de nom de page provoquera l'envoi de la page default.html. Ce nom est configurable par votre provider, cela peut être home.html, index.htm, main.html... Notez que la plupart du temps l'extension est HTML et non HTM. Il faudra donc corriger le nom de la page après envoi en FTP jusqu'au serveur. Il faut aussi en tenir compte dans toutes les pages faisant référence au sommaire.

‹A HREF="default.html"›
Retour au sommaire
‹/A›

En revanche, toutes vos autres pages peuvent avoir l'extension HTM, cela ne gêne pas. Pour le test des pages en local, vous pouvez employer l'extension HTML sans risque, le browser HTML tronquant automatiquement l'exten-

sion à 3 caractères, tout reste normal.

Obtenir la home page d'un répertoire en tapant juste le nom du répertoire est une règle qui marche à tous les coups. Par exemple en entrant :

http://www.awaycom.ch

Vous tomberez sur la home page d'Awaycom, qui nous héberge gracieusement. Si vous recherchez un hébergement ou un créateur de service, contactez-les, ils connaissent bien l'univers Atari.

PHILOSOPHIE

Une home page est quelque peu l'équivalent du sommaire d'un magazine. Mais elle fait aussi office de couverture, voire même d'édito. Jusqu'où aller sans pour autant alourdir cette page est un compromis qui est à l'initiative de chacun. Voici néanmoins quelques pistes.

Si vous voulez faire une home page efficace, il faut qu'elle simple et rapide. Simple et rapide à consulter : elle doit tenir sur un seul écran, chaque option doit être en quelques mots et accompagnée d'un petit texte d'explication. Rapide à télécharger : évitez les grosses images ou une foultitude de petites images, en local ou par numéris, son chargement peut sembler rapide. Mais à l'autre bout du monde (voire à quelques centaines de kilomètres), si le trafic est surchargé, la page prendra un temps incroyable à arriver. Si des paquets TCP/IP sont perdus (c'est fréquent), il faudra attendre un timeout out avant qu'une requête de réémission soit formulée par le browser.

Evitez de rendre le lecteur dépendant de la présence des images pour la compréhension de la page. Si certaines n'ont pu être récupérées, ou si le chargement des images a été désactivé pour accélérer l'affichage, il ne faut pas que la page devienne incompréhensible. Quand on propose des options par un bandeau d'images ou par une image cliquable, une alternative en mode texte est toujours présente pour permettre à ceux qui n'ont pu voir les images d'accéder au serveur.

En fait, il faut se poser une question simple. Voulez-vous faire un serveur élitiste (genre NetScape 4.0 et un tas de plug-ins requis pour un affichage compréhensible), avec en prime la nécessité de disposer d'une bonne bande passante pour le téléchargement des séquences AVI ou Quick-Time présentes sur la page ? Ou souhaitez-vous faire un serveur simple mais joli, qui serez agréable à utiliser parce que clair, bien conçu, rapide au téléchargement et à l'utilisation. En un mot privilégiez le fond sur la forme.

LA PRESENTATION

Tout au long de cette nouvelle série d'articles, nous allons nous pencher sur la construction du site dont l'adresse est :

http://www.awaycom.ch/atos/html

Ce site est lui-même consacré à cette série d'articles, un joyeux exemple de récursivité.

Comme il a été dit plus haut, le contenu de la home page doit pouvoir tenir en un seul écran. Pourquoi ? Pour que le visiteur puisse d'un coup d'oeil rapide saisir la portée des informations accessibles, comprendre sans ambigüité les différentes options qui s'offrent à lui, et pouvoir faire ainsi en connaissance de cause le choix correspondant à ce qu'il recherche.

Ici le serveur a été scindé en trois grandes parties : de la documentation sur le HTML, des exemples de code HTML, et une aire permettant de téléchargement d'utilitaires orientés WEB et HTML. Histoire de donner une ligne graphique au serveur, le logo HTML a été dessiné sous la forme de 4 carrés de 96x96 pixels. Cela permettra de jouer avec dans le reste du serveur en les plaçant au gré de l'inspiration à divers endroits. Ces 4 carrés ont été colorés chacun avec une des couleurs de la palette de base du Falcon. Une fois placé à la verticale, il a paru logique de décliner chacune de ces couleurs sur toute la largeur de l'écran, histoire de donner un style à cette page. Je ne prétends pas être une bête de design, ni donner de leçon en ce domaine. Ceci n'est qu'un exemple, à vous de faire la présentation que vous souhaitez.

Après avoir placé tous les textes et le logo HTML, les sphères colorées n'étaient pas encore placées. Il s'ensuivait que les textes étaient trop accolés, c'est pour cela que les sphères ont été ajoutées. Il s'agit d'images GIF transparentes. Elles ont été assorties à la couleur de chaque ligne. Comme je ne disposais pas de boule jaune, j'ai chargé dans GEMVIEW une boule verte et utilisé l'option COLOR MAP pour mettre la primaire rouge au niveau de la primaire verte (jaune = rouge + vert). Une fois sauvée par GEMVIEW, l'image était en format GIF87 non transparent, elle e alors été traitée par un petit utilitaire (téléchargeable sur le serveur) qui l'a convertie en GIF89 et lui a rendu sa transparence.

Pour obtenir le placement correct des objets, une TABLE a été créée. Un usage important des attributs ROWSPAN et COLSPAN a permis de placer les différents éléments exactement comme souhaités. La boule rouge a été ajoutée pour donner un effet d'ensemble à cette page. Enfin, le bandeau de crédits a été ajouté en bas de la page. Voyons maintenant en détail de code HTML qui a permis d'obtenir ceci.

LE CODE HTML

Nous avons fractionné le code HTML en l'alternant avec les explications. Il vous suffit donc de sauter les explications pour retrouver l'ensemble du code, mais il est encore plus simple de prendre la page sur :

http://www.awaycom.ch/atos/html

De surcroît, vous pourrez avoir accès aussi aux images qui composent la page.

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>
Le Serveur HTML
</TITLE></HEAD>
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">
```

Il est toujours utile d'imposer le BGCOLOR si

l'on veut être sur du rendu de la page. WebSpace, CAB et NetScape 1et2, proposent le gris à 50% comme fond par défaut. Par contre à partir de NetScape 3, c'est le blanc à 100% qui est choisi. L'utilisateur peut décider de changer par lui-même cette couleur, mais le plus simple est de le choisir à sa place, afin d'être certain du rendu final. Les attributs TEXTCOLOR et LINK auraient aussi pu être déterminés au cas où l'utilisateur aurait changé le noir et le bleu d'origine.

```
<CENTER>
<TABLE BORDER=0 CELLPADDING=0 CELLSPACING=5>
```

Tout comme avec la couleur de fond, le contour de table par défaut peut changer. Sur WebSpace, CAB et NetScape 1, l'absence de BORDER signifie BORDER=1 (on peut mettre simplement BORDER sans valeur), en revanche depuis NetScape 2, l'absence de BORDER signifie BORDER=0 (voir la partie recherche avancée de LYCOS). Le plus sur est donc de toujours placer l'attribut BORDER (avec 0 ou 1 selon les besoins). L'attribut CENTER s'applique à la table elle-même mais nullement aux contenus de chaque case, il faut pour cela faire ‹TD ALIGN=CENTER› ou bien ‹TD›‹CENTER›...‹/CENTER› qui sont fonctionnellement identiques.

```
<TR>
<TD ROWSPAN=2><IMG SRC="images/h1.gif">
```

Le H du logo HTML occupe 2 lignes, cela permet de séparer le titre principal du sous-titre ("Et en particulier..."), il a ainsi été possible de créer 2 cases, un vide et une recevant le sous-titre, ainsi la boule rouge est alignée verticalement avec les autres boules. Si les ROWSPAN et COLSPAN vous embrouillent, modifiez TABLE avec BORDER=1, vous verrez alors apparaître toutes les cases qui ne sont pas vides. Pour les cases vides, celles où il y a ‹TD›‹TD›, il suffit d'y mettre quelque chose, par exemple un point, cela donne ‹TD›.‹TD› et c'est suffisant pour que la case apparaisse.

```
<TD>
<TD COLSPAN=7>
<FONT COLOR="#C00000">
<H2><NOBR>Une source d'informations en fran&cce-
dil;ais</NOBR><br>
<NOBR>enti&egrave;rement consacr&eacute;e au language
HTML</NOBR></H2>
```

L'usage ‹NOBR›‹/NOBR› permet de s'assurer qu'un saut de ligne intempestif ne viendra pas gacher la mise en page de la table.

```
<TR>
<TD><TD><TD><IMG SRC="images/redb.gif">
<TD COLSPAN=5>
<H5><NOBR>Et en particulier pour les ordinateurs
Atari</NOBR></H5>
</FONT>
```

Le code HTML qui précède n'est pas recommandé. ‹FONT COLOR› a été utilisé pour changer la couleur de plusieurs lignes de texte. Il n'est pas conforme à la norme SGML de placer des éléments de table ‹TR›‹TD› entre les tags ‹FONT› et ‹/FONT›. Résultat : sous NetScape, le sous-titre apparaît en noir plutôt qu'en rouge foncé. Exercice : corrigez ce défaut, la solution appliquée dans l'actuelle home page du serveur.

```
<TR>
<TD><IMG SRC="images/t1.gif">
<TD>
<TD>
```

Etant donné les contours minimes de la table avec CELLPADDING=0 et CELLSPACING=5, Les textes étaient collés aux images du titre HTML. Il aurait été possible d'ajouter l'attribut HSPACE au tag IMG, cela aurait imposé un espace à gauche et à droite de l'image, mais il n'est pas reconnu par tous les browsers.

```
<FONT COLOR="#0000C0">
<H2>Documentation</H2>
</FONT>
<TD><IMG SRC="images/blueb.gif">
<TD>
<A HREF="cours.htm">Cours de HTML</A><BR>
<SMALL>Un cours complet et progressif</SMALL>
<TD><IMG SRC="images/blueb.gif">
<TD>
<A HREF="tags.htm">Liste des tags HTML</A><BR>
<SMALL>Tous les tags existants avec les param&egrave;tres
accept&eacute;s et leurs valeurs</SMALL>
<TR>
<TD><IMG SRC="images/m1.gif">
<TD>
<TD>
<FONT COLOR="#00C000">
<H2>Exemples</H2>
</FONT>
<TD><IMG SRC="images/greenb.gif">
<TD>
<A HREF="stmag.htm">Articles de<br>ST Magazine</A><BR>
<SMALL>Les pages HTML utilis&eacute;es pour
illustrer la s&eacute;rie d'articles</SMALL>
<TD><IMG SRC="images/greenb.gif">
<TD>
<A HREF="spec.htm">Code HTML<br>d&eacute;tourn&ea-
cute;</A><BR>
<SMALL>Des pages compos&eacute;es grace &agrave; un
usage inhabituel de certains tags</SMALL>
<TD><IMG SRC="images/greenb.gif">
<TD>
<A HREF="badcode.htm">Code HTML<br>erron&ea-
cute;</A><BR>
<SMALL>Des exemples de pages mal construites ou
utilisant une mauvaise syntaxe</SMALL>
<TR>
<TD><IMG SRC="images/l1.gif">
<TD>
<TD>
<FONT COLOR="#C0C000">
<H2>T&eacute;l&eacute;chargement</H2>
</FONT>
<TD><IMG SRC="images/yelb.gif">
<TD>
<A HREF="http://www.oxo.ch/web_-
fr.htm">WebSpace</A><br>
<SMALL>Browser HTML Atari</SMALL>
<TD><IMG SRC="images/yelb.gif">
<TD>
<A HREF="bin/utils.htm">Utilitaires divers</A><BR>
<SMALL>Conversion d'accents en HTML,
GIF transparentes, etc</SMALL>
<TD><IMG SRC="images/yelb.gif">
<TD>
<A HREF="bin/graf.htm">Outils graphiques</A><BR>
<SMALL>Une s&eacute;lection de programmes de dessin,
de conversion, etc </SMALL>
</TABLE>
<TABLE>
<TR>
<TD>
<HR WIDTH=150 SIZE=4 NOSHADE>
<TD>
<H6>Conception et r&eacute;alisation Pascal Barlier
1/4/97</H6>
<TD>
<HR WIDTH=150 SIZE=4 NOSHADE>
</TABLE>
```

Ce dernier bandeau, servant éventuellement au copyright, a subi un traitement particulier. Le texte a été encadré par deux traits horizontaux. Pour ce faire, une table a été créée, les traits sont de type HR avec, très important, l'attribut NOSHADE, qui supprime l'habituel effet de relief. La largeur a été fixée, et l'épaisseur aussi. Il est à noter que Microsoft Explorer 3 (la dernière version en date) n'est pas capable de traiter correctement ce tag, il trace en lieu et place du trait attendu, un simple carré gris de 4 par 4 pixels.

```
</CENTER>
</BODY>
</HTML>
```

DEJA LA FIN

Nous sommes déjà arrivés à la fin du premier article de cette nouvelle série. Je n'ai même plus de place pour écrire le glossaire que j'avais prévu, ce sera pour le mois prochain. D'ici là amusez-vous bien avec le HTML. Vous pouvez me communiquer vos idées par l'e-mail du serveur HTML: atos@awaycom.ch.

Pascal BARLIER

IFA — 35 Frs la disquette — Les meilleurs logiciels Freeware et Shareware

Informatique et Communications 11, rue des Ecoles 59680 Colleret Tél : 03-27-67-77-67 Fax : 03-27-67-71-36

ST 318 - OPUS : un très bon tableur en version Française.
ST 489 - FIRST WORD v1.06 : traitement de texte simple et efficace. Français.
ST 599 - 7UP v2.03 : voilà un excellent traitement de texte entièrement en Français.
ST 1003 - GESLOY : logiciel de gestion des loyers. Entièrement en Français.
ST 1047 - ADRESSE v1.81F : logiciel de gestion d'adresse, de plus. En Français.
ST 1049 - FILIATION v2.00 : un excellent logiciel de généalogie. Entièrement en Français.
ST 1103 - VIDEOTHEK v1.20 : permet de gérer votre collection de cassettes vidéo.
ST 1106 - DISCOTHEK v4.11 : gestion de votre collection de CD, disques.
ST 1110 - METAMORPHOSER v1.31 : programme d'impression sur plusieurs colonnes.
ST 017 - COURS D'ASSEMBLEUR : apprendre à programmer en assembleur. En Français.
ST 322 - LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières. En Français.
ST 423 - CONJUGUE : un utilitaire de conjugaison des verbes Français.
ST 509 - BOTNC : éducatif qui traduit en Français les verbes Anglais les plus utilisés.
ST 793 - CEE 1992 : pour tout savoir et devenir incollable sur l'Europe. En Français.
ST 835 - PLANETE BLEUE : testez vos connaissances en géographie mondiale. Français.
ST 836 - ANATOMIE : tester vos connaissances en anatomie humaine. En Français.
ST 860 - MATHS 54 : programme de mathématique de 4ème et 5ème. Français. .
ST 899 - ST GLOBE v4.23 : éducatif de géographie Française et mondiale. En Français.
ST 907 - MATHEMATICA : logiciel de géométrie pour élèves de 6ème à 4ème. En Français.
ST 909 - LE PETIT COMPTABLE : logiciel de mathématique du CE1 au CM2. En Français.
ST 922 - DAGON v1.3 : logiciel de gestion de classes scolaires et universitaires. Français.
ST 997 - FRANGLAIS : éducatif original pour apprendre l'anglais.
ST 1093 - CEE EVOLUTIF : nouvelle version de cette base de données sur l'Europe.
ST 316 - ANDROMEDE : astrologie en version d'évaluation. Documentation en Français.
ST 422 - ASTROLOGIE CHINOISE : logiciel pour faire votre thème astral. En Français.
ST 500 - PRIME : analyse et interpréter les nombres qui régissent votre vie. En Français.
ST 832 - ST NUMEROLOGIE : faites facilement votre thème numérologique. En Français.
ST 918 - STOS GEOMANCIE : initier vous à cet ancien art divinatoire. En Français.
ST 119 - COMPTABILITE DOMESTIQUE : superbe comptabilité personnelle. En Français.
ST 648 - NUMERYS : un excellent utilitaire de facturation monochrome et en Français
ST 843 - AIDECOMPTE v4.07 : gestion de budget familial très facile à utiliser. En Français.
ST 859 - CASH v3.55 : un superbe logiciel de gestion de compte bancaire, en Français.
ST 912 - GESTION FAMILIALE v1.33 : gestion de compte bancaire. En Français.
ST 953 - KIKBOURSE v1.0 : logiciel de gestion de portefeuille boursier. En Français.
ST 1016 - METROPYC : logiciel qui permet de gèrer facilement des comptes
ST 338 - FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : pour créer des images en fullscreen.
ST 425 - SYNTHETICS ARTS v2.02 : soft de dessin avec des tas d'options
ST 577 - JOCONDE : logiciel de dessin compatible Degas. En Français.
ST 787 - DIGITALISEUR VIDEO : fabriquez votre digitaliseur vidéo. Français
ST 914 - RELIEF v1.0 : créer des paysages fractals en 3D. En Français.
ST 930 - CONTRASTE v1.10 : convertisseur et retoucheur d'images.
ST 996 - GEMVIEW v3.06 : un fabuleux convertisseur d'images.
ST 998 - PCHROME4 : convertisseur d'images au format GIF, TGA, SPC...
ST 1108 - PHOTOCHROME v4.00 : convertisseur des images GIF, TGA, RAW.
ST 030 - ONEMORE BREAKOUT : Superbe casse brique en Français. STF uniquement.
ST 143 - PENGUY : très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez vous êtes cuit.
ST 265 - PICTURE CONCENTRATION : excellent jeu de réflexion.
ST 281 - ASCOT : un excellent jeu d'arcade basé sur le principe des jeux d'échelles.
ST 285 - SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. STF uniquement.
ST 372 - CAME CONCEPT v1.0 : une compilation de trois jeux de réflexion. En Français.
ST 396 - KASSKONG : casse briques. Sur STF uniquement.
ST 442 - MAD BALL : casse briques offrant de multiples options.
ST 540 - ROAD BLOCK v1.0 : un bon jeu de d'adresse du style de Pipemania.
ST 541 - KHAN : un jeu de réflexion absolument génial du style Sokoban.
ST 563 - EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres.
ST 589 - OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes. STE 1 Méga.
ST 592 - LOBOTOMY INVADERS : adaptation du célèbre jeu Space Invaders. STE
ST 593 - PILE UP : une bonne adaptation de Tétris.
ST 594 - SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles qui se déroule dans un château.
ST 595 - VIOLENCE : superbe jeu d'arcade. Un must à se procurer d'urgence.
ST 601 - PROTONZ : détruire les briques en dirigeant des miroirs réfléchissants. STF
ST 636 - PENDU MANIA : adaptation du jeu du Pendu entièrement en Français.
ST 637 - QUIZ v1.0 : jeu de questions/réponses en Français. Testez votre savoir.
ST 639 - GRAPHICAL GNU CHESS : un excellent jeu d'échacs. 1 Méga.
ST 645 - GOLD SEEKER v2.0 : un très bon jeu de plateformes.
ST 654 - PERMUTATION : jeu de réflexion Entièrement en Français.
ST 662 - SERENDIPITY : un jeu de réflexion à vous rendre fou.
ST 663 - BALLS : dirigez une balle dans un labyrinthe en plaçant des déflecteurs.
ST 790 - CASINO POKER : simulation fidèle des machines de poker vidéo. En Français.
ST 863 - STRIP TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. Français.
ST 868 - NOSTRAM : ramassez des clés et diamants pour accèder aux niveaux suivant
ST 870 - WORLD CONQUEST : jeu de stratégie du style wargame de très bonne qualité.
ST 900 - MOTISSIMO : une adaptation du célèbre jeu "Le Mot le Plus Long". En Français.
ST 905 - MEGATRIX : un clône de Tétris très bien réalisé et entièrement en Français.
ST 908 - ULTIMATE ARENA : excellent jeu de combat. En Français.
ST 911 - PREMIUM MAH JONGG II : un excellent jeu de réflexion.
ST 913 - GIZMOT : un excellent jeu de réflexion du style Motus, le jeu télévisé. En Franç
ST 925 - SOKOBAN : déplacez les caisses et placez sur leurs endroits spécifiques.
ST 928 - BATTLETRIS excellente adaptation de Tétris aux graphismes remarquables.
ST 935 - PEKING : superbe jeu de réflexion du style Mah-jong.
ST 942 - STARBALL : le plus beau des flippers jamais vu sur Atari. Absolument superbe
ST 1022 - PUNT II : un des meilleurs jeux de plateforme jamais vu sur Atari.
ST 1023 - AXIS : faites pivoter pour faire coincider les couleurs.
ST 1024 - PRENSORIUM : jeu d'arcade d'une bonne qualité offrant plus de 50 niveaux.
ST 1025 - ZOOX : jeu d'arcade stratégie. Evitez de vos faire gober par les bulles.
ST 1026 - SNACMAN : une excellente adaptation du célèbre jeu de Pacman.
ST 1027 - TERMODROID : shoot'em up en scrolling horizontal. Du tir à volonté.
ST 1033 - WALZ : un excellent casse briques en couleur. A voir.
ST 1045 - SCHOKER 2 : un excellent jeu de stratégie action du style de Oxyd.
ST 1058 - PANZER : jeu de combat de chars pour deux joueurs.
ST 1059 - IRON v1.0 : un bon casse briques aux graphismes soignés. En Français.
ST 1060 - VIERFREI : excellent jeu de réflexion du style réussite. En monochrome.
ST 1061 - ISOLA v3.32 : un excellent jeu de réflexion. En version Français.
ST 1064A et 1064B - TOWERS v1.1 : jeu de rôle du style du célèbre Dungeon Master.
ST 1065 - MEDIEVAL CHESS : jeu d'échecs assez surprenant. Nécessite un méga
ST 1101 - REKURSI v1.24 : un bon jeu de réflexion du style Othello.
ST 1102 - NO LIMIT 2 : une bonne simulation de jeu de flipper.
ST 1113 - SUPER SPORTS : un excellent jeu de simulation sportive.
ST 1117 - SCHIEBUNG : un bon jeu de réflexion dans le style de Sokoban.
ST 1118 - SOKO v1.0 : un superbe jeu de réflexion. Nécessite un méga de mémoire.
ST 1119 - TRICKY : un excellent jeu de dés du style Yahtzee. Monochrome.
ST 1012 - INTERNOTE v1.1 : logiciel de notation musicale.
ST 1013 - FINAL SCORE :un bon éditeur de partitions. Fonctionne en monochrome.
ST 1019 - THE OCTALYSER v0.90 : un très bon soundtraker.
ST 1038 - TX LIBRARIAN : éditeur de bibliothèque pour synthétiseurs Yamaha TX.
ST 1088 - FALCON Synth v1.0 : programme de composition musicale.
ST 021 - LOGITHEQUE : le meilleur des utilitaires de gestion de logithèque. En Français.
ST 295 - LIST MAKER : un bon utilitaire pour faire une liste de votre logithèque.
ST 339 - INTRO CONCEPT : créer facilement et rapidement intros et démos. En Français.
ST 354 - ANTIVIRUS 2.02 : un des meilleurs antivirus Français.
ST 457 - CATALOGUE v1.05 : utilitaire pour cataloguer le contenu de vos disquettes.
ST 473 - PACK PURGATOR 2-3 : un superbe antivirus pour soigner vos disquettes.
ST 476 - COCKTAIL v1.0 : gérer une base de données sur les cocktails et apéritifs.
ST 525 - SAGROTAN v4.21b : dernière version de ce fabuleux antivirus, en Français.
ST 544 - L.C.K. : excellent logiciel pour créer vos intros. Version d'évaluation. Français.
ST 585 - BOOTBLOCK : faire un boot personnalisé au démarrage de vos disquettes.
ST 604 - SEBRA : le meilleur des émulateurs monochrome connu à ce jour.
ST 610 - RENOUVEAU ENVELOPPES v1.03 : permet d'imprimer sur des enveloppes.
ST 640 - ELF BOOT v1.1 : programme de configuration de boot.
ST 653 - BOOT KILLER v1.0 : un excellent antivirus En Français
ST 666 - BONSAI MANAGER v1.0 : pour les passionnés des Bonsai. En Français.

CATALOGUE GRATUIT

(répertoriant plus de 1450 disquettes)
disponible sur simple demande



Joystick Deltajet



Souris ST/TT/FALCON



Joystick Megajet

Extension à 1Mo pour 520 STE



Bon de commande à retourner à : IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret
Tél :03-27-67-77-67 Fax : 03-27-67-71-36

Veuillez me faire parvenir les produits ci-après :

....

....

....

Nombre de disquettes .... x 35 Frs .... = ... Frs
Matériel (joysticks, imprimantes, etc) .... = ... Frs
Frais de port (voir en bas de page) .... = ... Frs
Frais de port étranger et Dom-Tom (+30 Frs) .... = ... Frs

Montant total = ... Frs

Règlement par :
O Chèque O Mandat O Carte Bancaire

CB N° ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵

Date d'expiration : .... / .... Signature :

Nom .... Prénom ....
N° .... Rue ....
Code postal .... Ville ....

Frais de port : Disquettes=35Frs - Petit matériel=50Frs - Scanners et imprimantes=150Frs



M&E

spécialiste : Pierre Louis LAMBALLAIS

appel au M&E

VERSION...

Les versions actuellement disponibles des softs D2M, PICCOLO, DFORM sont les suivantes : D2M 2.55 datée du 28 Novembre 1996, DFORM 1.53 datée du 17 Octobre 1996 et PICCOLO 1.05 datée du 28 Novembre. Pour obtenir ces versions ainsi que la mise à jour, il vous suffit d'envoyer des disquettes avec une enveloppe timbrée, à votre adresse, pour le retour, à PARX 9 rue du Pin Doré 53000 LAVAL. A noter que le dossier PARX.SYS occupe désormais une disquette 720 ! Donc si vous voulez une mise à jour de D2M et du PARX.SYS et que vous possédez un lecteur 720, il faut envoyer 2 disquettes !

APPEL AUX RIM !

Dans le cadre du développement de RIM pour piloter des scanners à main et des digitaliseurs vidéo, PARX lance un appel à tous les possesseurs de ce type de matériel, qu'il s'agisse de matériel neuf ou ancien. Contactez-les !



nouvelles du mois

NOUVEAU PARX.SYS

Un nouveau PARX.SYS est disponible, daté du 29 Mars 1997. Il contient un nouveau TRM, le 2.51, corrigeant un disfonctionnement et ajoutant des retours d'erreurs lorsque les PRG l'utilisent mal.

Cette mise à jour du PARX.SYS est également l'occasion de fournir un nouveau fichier EDIT_TRM.DAT, qui contient désormais le descriptif de plusieurs cartes graphiques : – Nova VME plus 64

– MATRIX TC 1006

– Macintosh / MagiCMacTC16

– Nova Bus 68000 32768 couleurs

– Compatible PC, Carte Trio 67 (MagiC PC, TOS2WIND)

– NOVA ET4000 (HADES 040/060)

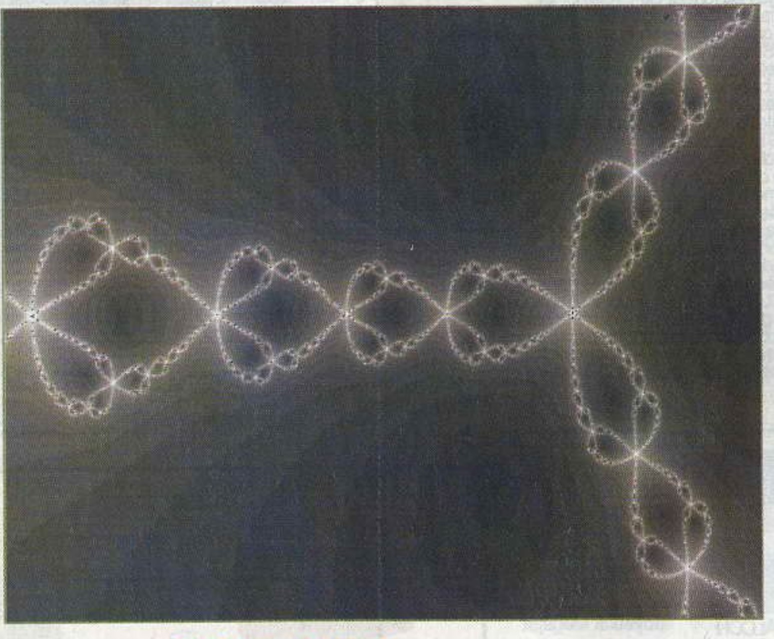
D'autres cartes sont à l'étude actuellement, mais en tout cas, si vous possédez une de ces cartes, les logiciels convenablement programmés et utilisant le concept M&E doivent fonctionner sans problèmes.

Ce TRM permet également de faire fonctionner les logiciels sous Magic MAC, Magic PC ou TOS2WIND.

En effet, lorsque vous faites tourner un logiciel sous Magic Mac par exemple, c'est la carte graphique du Macintosh qui est utilisée et celle-ci n'est pas structurée comme celle de l'ATARI. (voir encadré)

WIM TIFF

Le PARX.SYS du 29 Mars 1997 contient également une nouvelle version du WIM TIFF, permettant de sauver en True Color 24 Bits. Environ 300 octets plus petit que le précédent, celui-ci fonctionne sur HADES, ce qui n'était pas le cas jusqu'à présent.



LES DEVELOPPEURS

La grosse nouvelle du mois est pour les développeurs, avec la disponibilité d'EXE_ME. Si des docs existent depuis bien longtemps, autant en Français qu'en Anglais, il était évident que la conception d'un programme utilisant les modules demandait pas mal de travail. En collaboration avec Patrice BEAUDUCEL, PARX a décidé de réaliser un logiciel comportant toutes les fonctions de base. EXE_ME sait gérer les RIM, les WIM, les IFX, le Memory-Manager et les module de tramage TRM. EXE_ME permettent de charger une image ou de l'importer via un scanner, un digitaliseur ou de la générer (texture). Vous pouvez ensuite lui appliquer un effet, la sauver, ou l'imprimer.

Ce logiciel est fourni complet, avec les sources et une documentation papier plus qu'importante. Les développeurs peuvent s'en servir comme base, puisqu'il leur suffit de rajouter les fonctions spécifiques à leur programme.

Seuls quelques éléments ne sont pas gérés, mais font l'objet d'un descriptif très précis, permettant facilement de les mettre en place à partir des sources de base d'EXE_ME. Il s'agit de la lecture de fichiers contenant plusieurs images (RIM MBK par exemple), de la sauvegarde d'animation (qui n'est en fait qu'un appel multiple à un WIM) et des effets sur deux images, puisqu'EXE_ME ne peut en charger qu'une à la fois.

Beaucoup plus un exemple de développement qu'un logiciel destiné aux utilisateurs, EXE_ME est aussi une excellente base de test pour les développeurs de modules : respectant à 100% les docu-

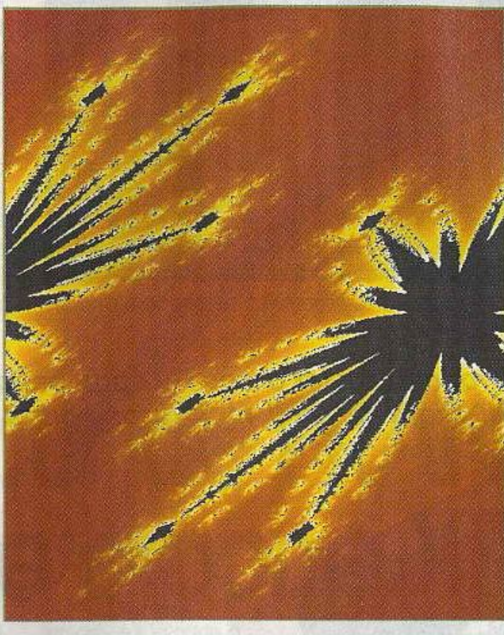
mentations, EXE_ME sera impitoyable avec les modules mal programmés, ce qui permet des tests tout à fait intéressants.

Alors que les documentations de base sont gratuites, EXE_ME sera vendu, un peu moins de 500Frs, avec une importante documentation "papier". L'investissement peut sembler lourd, mais il permet (en moins d'une semaine !) d'avoir un squelette de logiciel gérant les RIM, les WIM, les IFX, et donc chargeant des images, les sauvant etc. Le gain de temps est énorme, et à un moment où les utilisateurs ne veulent plus de promesses mais des actes et des logiciels, c'est une opportunité plus qu'intéressante pour les développeurs.

NOUVEAUX IFX

Vous êtes de plus en plus nombreux à utiliser les RIM et les WIM, mais peu d'entre vous utilisent les IFX. Il faut dire que leur nombre est réduit et qu'en plus leurs possibilités sont également réduites.

Compte tenu des licences récemment signées pour des logiciels de retouche, il devenait urgent de corriger cette lacune. De nouveaux formats d'IFX



sont donc à l'étude.

Ils permettront à ces modules de réaliser des effets sur des images ou des portions d'images, avec ou sans réservation de mémoire. De plus, les logiciels seront désormais aptes à savoir à l'avance dans quelles résolutions chaque IFX peut travailler. Cela évitera à l'utilisateur que vous êtes, de déclencher un IFX et de se voir répondre qu'il ne fonctionne pas dans cette résolution ! Le logiciel pourra ainsi prendre l'image, la modifier pour la mettre dans la résolution de travail de l'IFX, réaliser l'effet, puis la remettre dans la résolution d'origine.

Un ensemble de prés de 50 IFX devrait saluer la sortie de ces nouveaux formats !

FRACTAL

Le pack fractal qui a été présenté il y a deux mois, s'enrichit déjà de nouveaux algo ! Les fractales de type OCTO et de nouvelles NEWTON font leur apparition. A noter que ces modules fonctionnent parfaitement sur HADES.

Pierre Louis LAMBALLAIS

CARTE GRAPHIQUE

Lorsque vous lancez un programme M&E sur une machine avec une carte graphique non-ATARI (HADES, NOVA, MATRIX...) il ne fonctionnera pas correctement du premier coup. Il faut en effet réaliser deux paramétrages. Le premier se met en place avec l'outil EDIT_TRM. Celui-ci charge le fichier TRM, et vous propose toute une liste de cartes graphiques. Vous choisissez celle qui convient à votre matériel, et vous sauvez.

A ce moment-là, le TRM contient deux modes de fonctionnement : un mode ATARI, et un mode avec les réglages de la carte graphique que vous avez sélectionnée. Il reste à indiquer au logiciel que utilisé (BV4, DFORM...) que vous désirez utiliser les réglages de cette carte graphique. En quelque sorte, il faut indiquer par exemple à DFORM qu'il est en train de fonctionner sur un HADES et qu'il doit utiliser les fonctions "carte graphique" du TRM et non plus ces fonctions "ATARI". Pour cela, allez dans les préférences du logiciel et cherchez ce genre d'indication. Soit il s'agit de "Carte ATARI Oui/Non", soit "Carte Standard Oui/Non" (une carte "standard" c'est une carte ATARI), etc.

Si vous avez par exemple un TT avec Carte NOVA, vous pouvez lancer votre logiciel en mode NOVA ou en mode TT. Suivant ce mode, il suffira de basculer dans un sens ou dans l'autre, ce réglage dans les préférences du logiciel.

Attention, ces réglages concernent les cartes graphiques, pas les extensions de résolutions : une carte BLOW-UP ou SCREEN BLASTER ne change pas la structure de l'écran, il n'y a donc pas besoin de paramétrer le TRM pour cela.

Pierre Louis LAMBALLAIS



spécialiste : François AUBOUX

On s'est encore loupé avec François sur les dates. Du coup on ratrappe le retard "KEYBOARDS". Au mois prochain pour PRAXIS (cela fait deux mois qu'on courre après !!!)

GdM



les SYSEX encore et toujours



Programmer un synthétiseur peut se faire de façon transparente grâce à de nombreux éditeurs ad-hoc. Mais si vous ne possédez pas celui propre à votre synthé, un séquenceur évolué tel Cubase peut remplir la même tâche grâce au Midi Mixer. Le tout est d'avoir de bonnes notions du Système Exclusif.

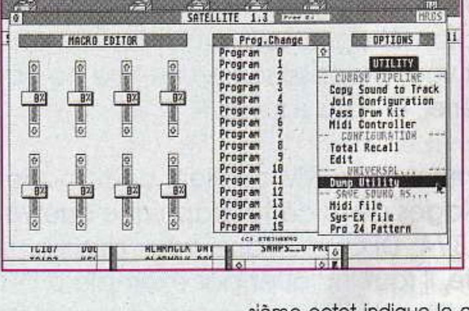
Le Midi Mixer de Cubase permet de contrôler les différentes fonctions des appareils Midi. Celui-ci s'effectue par le biais de potentiomètres linéaires, rotatifs, de compteurs, d'interrupteurs ou commutateurs représentés graphiquement sur l'écran.

Le Midi Mixer du Cubase Steinberg est une section de programmation orientée objet, ce qui signifie que l'utilisateur peut déterminer lui-même la fonction qu'il désire attribuer aux commandes (les objets) en leur affectant des codes Midi. Tous les messages Midi imaginables peuvent être programmés et envoyés à l'aide de ces objets, ce qui va des informations générales du type Program Change ou divers contrôleurs, même les plus récents utilisés par exemple par le XG Yamaha, aux codes de système exclusifs pour utiliser le Midi Mixer comme éditeur de sons.

Les sysEx

Pour manipuler les SysEx (Systèmes Exclusif), il faut connaître deux choses, les codes hexadécimaux, et les protocoles utilisés par les instruments. Pour les codes hexadécimaux, nous supposerons que ceci est acquis, par contre les protocoles des chartes d'implémentation étant tous différents, il faudra que chacun se réfère à la documentation de son synthé ou ces codes sont listés habituellement en fin de manuel, sous le nom d'équipement Midi, Midi implémentation, ou charte d'implémentation.

Si les codes sont différents pour chaque instrument, il existe cependant une structure de base permettant de s'y retrouver sans trop de difficulté.



Il faut savoir que le message exclusif commence toujours par l'octet FO, et se termine toujours par l'octet F7, quelle que soit la marque du matériel. Ensuite il continue par le code du constructeur qui dans le cas de Roland est 41. Le troisième octet indique le canal Midi de l'appareil. Comme il n'y a pas en midi de canal O, l'octet OO indiquera le canal 1, O1 indiquera le canal 2, etc., jusqu'à O F pour le canal 16. Dans le cas d'un synthé multitimbral, comme par exemple un Sound Canvas Roland, vous devrez le remplacer par le canal de la partie multitimbrale que vous désirez adresser. Vous pouvez aussi remplacer ce numéro par le numéro d'unité (device) du module (en général le 17 soit 1OH – le H n'étant pas à mettre dans le message, il vous indique seulement pour la lecture qu'il s'agit d'un code hexadécimal et non pas d'un chiffre pour éviter toute confusion).

Un message destiné à un D-1O Roland commencerait donc par FO, 41, 1O.

Chez Roland, comme dans beaucoup

d'autres marques, chaque modèle de synthé peut utiliser une synthèse différente, donc les instruments possèdent un numéro de modèle permettant leur différenciation. Un message destiné à un D-10 devra avoir comme quatrième octet 16H, message qui ne sera pas interprété par exemple par un D-50 qui ne comprendra que l'octet 14H à cet emplacement.

Par contre il faut savoir que certains instruments correspondent à une même famille utilisant une même technologie dans une même marque, comme les D-5, D-10, D-20, D-110. Ces instruments Roland partagent des données et donc utilisent un même numéro d'appareil qui sera ici le 16H. Enfin dernier octet de cet en-tête, le numéro de commande permet de spécifier la teneur du message, qu'il s'agisse par exemple d'une demande ou d'un envoi de données, 11H pour les demandes de dumps request, et 12H pour ceux en envoient.

Envoyez, c'est pesé

Pour communiquer avec un D-10, nous aurons donc a écrire un message exclusif (F0), adressé à un instrument Roland (41H), dont le numéro d'unité est le 17 (10H), identifié par son numéro de modèle (16H) et que ce message véhicule des données à l'intention de cet appareil (12H). Ce qui donne le message suivant : F0, 41, 10, 16, 12.

Nous avons vu ici le principe de programmation Sysex d'un synthétiseur quel qu'il soit, ce peut être aussi un effet, ou tout autre instrument capable de traiter les systèmes exclusifs. Il faut savoir que chaque fonction peut être adressée de la même façon, ce qui permet grâce à Cubase de construire des Mixer Maps pour tous les synthés du marché, même les plus récents, ce que nous verrons prochainement.

Alain MANGENOT



de retour de FRANKFORT

Le salon de la musique de Francfort s'est tenu fin février dernier. Le plus grand rassemblement de constructeurs de synthés nous a permis de découvrir des évolutions technologiques importantes dans le domaine de la musique et de l'ordinateur.

Les instruments de musique 97 seront de moins en moins chers, et de plus grande qualité, telle est la tendance de ce salon. Grâce au DSP, que ce soit dans le domaine instrumental ou de l'audio numérique, les matériels deviennent plus puissants, plus conviviaux, de meilleure qualité et le prix baisse.

L'exemple est donné par Technics, constructeur japonais, qui est le premier à montrer un piano numérique de salon équipé d'un clavier lourd (même type de toucher qu'un piano acoustique) pour moins de 8000 F T.T.C., ce qui veut dire qu'on le trouvera sur le marché aux alentours de 7000 F. C'est véritablement une prouesse quand on sait que le prix habituel d'un piano numérique de qualité se trouve plutôt au-dessus de 10 000 F qu'en dessous. Le SX PC8 n'a qu'une seule sonorité, le piano..., mais comme il est MIDI, il sera facile de lui adjoindre expandeur ou Atari pour en faire une station musicale de qualité.

Puisque l'on parle de l'Atari, C-Lab l'a mis en carte. La Stratos se branche sur un PC du type Pentium, sous Windows 3.X ou Windows 95. L'utilisateur aura donc deux ordinateurs dans une boîte, le bon vieil Atari dont on ne peut se passer, pour la séquence, la récupération des sons, les éditeurs, toute une logithèque indispensable accumulée au fil des ans, et un PC pour accueillir des cartes sonores ou de nouvelles applications comme le surprenant synthé virtuel Nord Lead.

La Stratos est livrée complète avec le TOS 2.06 et 2 PS/Simm. Le port cartouche et les prises MIDI sont intégrés sur la carte à insérer sur un des connecteurs du bus ISA du PC. Après avoir installé la carte, vous pourrez utiliser le bureau Gem pour sauvegarder fichiers, séquences, midi file,etc. C'est une solution intéressante pour synchroniser facilement séquences et fichiers d'audio numérique. Cette solution commercialisée fin Avril, coûtera 590 DM, donc moins de 3000 F.



Branchés, branchez !

Scoop du salon, Clavia dont le synthé Nord Lead est considéré comme la meilleure émulation de synthé vintage, présentait une version virtuelle très innovante, puisqu'il s'agit d'une simple boîte (comportant quand même des commandes pour utilisation sur scène), que vous pourrez programmer à l'aide d'un PC émulant tous les circuits à la façon d'un synthé modulaire d'antan, avec boutons, cordons et patches comme avec un Moog. Une fois la programmation effectuée, celle-ci est stockée dans le synthé qui sera piloté par un clavier MIDI.

Autre scoop, le nouveau synthé Z1 de Korg, issus de la plate-forme de recherche Oasys et utilisant plus de 10 DSP, montrait ce que sera le synthé de l'avenir, c'est-à-dire multisynthèse avec une interface conviviale où sont judicieusement utilisés des potentiomètres pour une programmation souple et humaine.

A noter que ce synthé utilisera l'interface numérique Adat d'Alesis, qui est de fait le standard d'interface audio numérique grand public puisque adopté par plus de 110 marques différentes dont Sony, Roland, Yamaha, Panasonic, etc.

La production synthèse allemande n'était pas en reste puisque l'on pouvait admirer de nombreux et nouveaux instruments prenant comme modèle la synthèse analogique, bien que les circuits fassent appel aux DSP. Le Virus d'Access, les émulations de TB 303 comme les racks Super Basstation et Drumstation, le Jomox XBase 09 qui est un clone de la TR 909 attiraient un public nombreux. Des projets de développements étaient présentés tel le micro synthé Supernova Polyphonic Synthesizer de Novation, qui semble-t-il aura un son très gros.

Quasimidi, marque allemande, présentait aussi son prototype appelé le Nucleus, ainsi qu'une panoplie de nouveautés qui font suite au Raven et à la Rave-O-Lution-Lution, deux instruments fort appréciés par J.M.Jarre. Ces nouvelles machines sont le Variator, une version nouvelle du Raven, et le Polymorph, un expandeur doté d'une nouvelle forme de séquenceur analogique faisant intervenir le morphing.

Le domaine des effets numériques n'est pas lui non plus en reste avec de nouveaux produits assez excitants (car très peu chers) venant de chez Behringer. Pour terminer par les petits expandeurs au son qui décoiffe, Alesis présentait la série des "Nano", des tiers de rack s'appelant NanosSynth (640 sons), NanoPiano (256 sons), et NanoBass (256 sons).

Alain MANGENOT



PROGRAMMATION

spécialiste : Marc ABRAMSON

hotline programmation

CENTEK a ouvert une excellente initiative : une hotline pour tous les développeurs ATARI. En composant le 03 44 74 63 30 de 21h à 23h, un horaire idéal des programmeurs travaillant à l'extérieur, on tentera de répondre à tous vos problèmes de programmation.

Maintenant, vous n'êtes plus seuls !!!

GdM



programmer en assembleur

Chapitre 1 : présentation et chiffres magiques.

AVERTISSEMENT

Certains d'entres vous vont sans doute lire ces cours par curiosité, d'autre afin d'apprendre. Enfin certains les liront uniquement pour critiquer. Mais si, vous savez bien, celui qui dit qu'il va faire plein de choses, qui sait tout faire mais dont vous n'avez jamais vu le travail parce qu'il n'a jamais rien fait... Celui-ci va s'en doute dire "Oh oui, ces cours, c'est du pompage ! Il a pris ça sur les cours d'ASM de Féroce Lapin". Et bien oui, je l'avoue, les cours que je vais vous distiller dans ces pages, sont ceux de Féroce Lapin. Du plagiat ? Si on veut, parce que Féroce Lapin, c'est le pseudo que j'utilisais. Je ne fais donc qu'utiliser des cours que j'ai moi-même écrit. Les puristes trouveront peut-être que certaines explications sont simplistes.

C'est vrai. Elles ont le mérite d'être claires et compréhensibles. S'ils trouvent que ces cours ne leur servent pas, c'est normal, ils ne sont pas faits pour eux. S'ils s'ennuient, je leur conseille donc de lire "Power PC601 Risc Microprocessor User's Manual" aux éditions IBM/Motorola. Pendant qu'ils liront ça, au moins il ne feront pas de bêtises.

LES CHIFFRES "MAGIQUE"

Nous allons commencer ces cours en comprenant simplement comment marche un ordinateur, en nous plaçant dans une situation consistant à envoyer des messages à un interlocuteur dont nous sommes séparés.

Nous prenons donc une lampe de poche, que nous pouvons allumer, ou éteindre, c'est tout. Nous pouvons donc donner 2 messages :

1)la lampe est éteinte (par ex. tout va bien).

2)la lampe est allumée.

En approfondissant les 2 états de cette lampe, nous aboutissons à : Allumée / Eteinte qui revient à : "du courant/pas de courant" ou encore Du courant ? OUI NON ou bien "Valeur du courant ? 1/O"

Nos tests seront donc notés par O ou 1 suivant l'allumage ou non de la lampe.

Comme nous sommes riches, nous achetons une 2 ème lampe. Super !

Nous avons donc 4 possibilités de message

LAMPE 1 éteinte LAMPE 2 éteinte
LAMPE 1 allumée LAMPE 2 éteinte
LAMPE 1 éteinte LAMPE 2 allumée
LAMPE 1 allumée LAMPE 2 allumée

En comptant avec 3,4,5,6 ... lampes, nous nous rendons compte qu'il est possible de trouver une relation simple entre le nombre de lampes et le nombre de possibilités, cette relation étant Nombre de possibilités = 2 à la puissance nombre de lampes.

Avec 8 lampes nous avons donc 256 possibilités, avec 10 nous en avons 1 O24 etc. Les nombres de possibilités sont donc de 2,4,8,16,32,64,128,256,512,1 O24,2 O48,4 O96 etc... Nous constatons tout de suite une ressemblance entre ces chiffres et de nombreux éléments de l'informatique : le ST est capable d'afficher 16 couleurs parmi 512, le STE 16 parmi 4 O96, une 1 O4OSTF possède 1 O24 Ko de mémoire etc...

Si mes 4 lampes sont éteintes (OOOO) je suis donc à la possibilité O. Si elles sont allumées (1111) je suis donc à la 15 (car de O à 15 ça fait bien 16) donc OOOO --> O et 1111 --> 15. On peut donc dire que j'ai donc un livre de 16 pages donnant les possibilités des 16 allumages possibles, et mon correspondant a le même. Comment faire pour lui envoyer le message de la page 13 ? Le chiffre le plus petit étant à droite (on note les chiffres dans l'ordre centaines, dizaines, unités), plaçons les lampes. Celles-ci sont numérotées de droite à gauche (4321).

A) je n'ai qu'une lampe (la 1) elle est allumée donc j'obtiens la valeur 1 (je ne peux obtenir que O ou 1).

B) j'ai 2 lampes (1 et 2), allumées toutes les deux, j'obtiens la 4ème possibilité. J'ai donc la valeur 3 (puisque je compte les valeurs O,1,2 et 3, ce qui en fait bien 4). Puisque la lampe 1 vaut au maximum la valeur 1, j'en déduis que la lampe 2 vaut à elle seule au maximum la valeur 2.

En effet lampe 1 allumée --> valeur 1, lampe 2 allumée --> valeur 2. Donc les 2 allumées ensemble --> valeur 3 = 4 possibilités.

La lampe 2 peut donc donner une "augmentation" de O ou de 2.

Lampe numéro 1 "augmentation" de 1
Lampe numéro 2 "augmentation" de 2

Lampe numéro 3 "augmentation" de 4

Lampe numéro 4 "augmentation" de 8

Pour envoyer le message 13, il faut donc allumer la lampe 4 (valeur de 8), la lampe 3 (valeur de 4) et la 1 (valeur de 1) Lampe 4321 Etat de la lampe 1101 =› Valeur8 + 4 + O + 1 = 13 Nous sommes en train de compter en binaire.

En décimal : déc signifie 10, car un chiffre peut prendre 10 valeurs (de O à 9). En binaire : bi = deux car chaque chiffre ne peut prendre que 2 valeurs (O ou 1).

L'informatique est un domaine Anglo-saxon. Un "chiffre binaire", en Anglais, ça se dit "binary digit". On garde la première lettre et les 2 dernières, et on dit qu'un chiffe binaire c'est un BIT !!! Un bit peut donc être à O ou 1. C'est la plus petite unité informatique car le correspondant à qui nous envoyons des messages est en fait un ordinateur. Au lieu d'allumer des lampes, nous mettons du courant sur un fil ou non. Un ordinateur 8 bits a donc 8 fils sur lesquels on met ou non du courant !

Pour envoyer des messages nous allons donc préparer des lampes avec des petits interrupteurs puis, quand nos lampes seront prêtes, on actionnera l'interrupteur principal pour envoyer le courant et donc allumer d'un coup les lampes prévues. Nous allons, par l'intermédiaire de nos "lampes", envoyer des messages au coeur de la machine (dans le cas du ST c'est un microprocesseur 68OOO de chez MOTOROLA) qui a été fabriqué pour répondre d'une certaine manière aux différents messages. On prépare donc nos lampes puis on allume. Nous, nous avons 16 lampes. En effet le 68OOO Motorola est un microprocesseur 16 bits.

Voici donc un "programme" (c'est-à-dire une succession d'ordres) tel qu'il est au niveau mise ou non de courant sur les 16 fils. Tout à gauche c'est la valeur du fil 16 et à droite celle du 1. O = pas de courant sur le fil, 1 du courant. Le microprocesseur est entouré de multiples tiroirs (les cases mémoire) et parmi les ordres qu'il sait exécuter il y a "va chercher ce qu'il y a dans tel tiroir" ou bien "va mettre ça dans tel tiroir". Chaque tiroir est repéré par une adresse (comme chaque maison), c'est-à-dire par un numéro.

Nous allons dire au microprocesseur : va chercher ce qu'il y a au numéro 24576, ajoutes-y ce qu'il y a au numéro 24578 et mets le résultat au numéro 2458O. On pourrait remplacer "au numéro" par "à l'adresse".

Allumons donc les 16 lampes en conséquences, cela donne :

OO11OOOOOO111OOO
O11OOOOOOOOOOOOO
11O1OOOOO1111OOO
O11OOOOOOOOOOO1O
OO11OOO111OOOOOO
O11OOOOOOOOOO1OO

Pas très clair... Comment faire pour s'y retrouver avec un programme comme ça, si on oublie d'allumer une seule lampe, ça ne marche plus, et pour repérer l'erreur dans un listing pareil, ce n'est pas évident !

Nous avons la possibilité de marquer ça non pas en binaire, mais en décimal. Malheureusement la conversion n'est pas commode et de toute façon, on obtient quand même des grands chiffres (visuellement car leur taille en tant que nombre ne change pas, bien sûr !) Ainsi la 3ème ligne donne 53368. On va donc convertir autrement, en séparant notre chiffres binaire en groupe de 4 bits.

Une unité binaire se dit donc BIT (binary digit), 4 unités forment un NIBBLE, 8 unités forment un octet (que nous appellerons par son nom anglais c'est-à-dire BYTE), 16 unités forment un mot (WORD), 32 unités forment un mot long (LONG WORD)

Attention : sur notre machine 32 unités donne un long mot mais sur un Power PC ce n'est pas le cas. C'est doc par abus de langage que l'on dit "'32 bits = Long"

Revenons donc à notre conversion en groupant nos 16 lampes (donc notre WORD) en groupes de 4 (donc en NIBBLE)

OO11OOOO OO11 1OOO

Ces 4 nibbles forment notre premier word.

Comptons dans les valeurs possibles pour un seul nibble.

état du nibble
OOOO valeur O
OOO1 valeur 1
OO1O valeur 2
OO11 valeur 3
O1OO valeur 4
O1O1 valeur 5
etc..
1O1O valeur 1O

Mais là, ça ne va plus ! 1O c'est 1 et O or nous avons déjà utilisé ces caractères. Nous allons donc poursuivre avec l'alphabet : on va donc écrire 1O avec A, 11 avec B, 12 avec C, 13/D, 14/E et 15 avec F. Il y a donc 16 chiffres dans notre nouveau système de O à F). "Déc" signifiant 1O et "Hex" signifiant 6 (un hexagone) donc Hex + Déc=16. Décimal = qui a 1O chiffres (O à 9) hexadécimal=qui en à 16 !!! Notre programme devient donc en hexadécimal :

$3O38
$6OOO
$DO78
$6OO2
$31CO
$6OO4

Plus clair mais c'est pas encore ça.

NOTE : pour différencier un nombre binaire d'un nombre décimal ou d'un hexadécimal, par convention un nombre binaire sera précédé de %, un nombre hexadécimal de $ et il n'y aura rien devant un nombre décimal. $11 ne vaut donc pas 11 en décimal, mais 17. Mais attention, $11 = 17! C'est juste une représentation qui change. Un peu comme "two" est égal à "deux" dans le sens ou si je vous donne "two" disquettes, vous en aurez le même nombre que si je vous en donne "deux", ou "2".

Réfléchissons un peu. Nous avons en fait écrit :

'Va chercher ce qu'il y a'
'à l'adresse $6OOO'
'ajoute y ce qu'il y a' 'à l'adresse $6OO2'
'met le résultat'
'à l'adresse $6OO4'

Le microprocesseur peut bien sûr piocher dans les milliers de cases mémoire qu'il y a dans la machine, mais en plus il en a sur lui (des petites poches en quelque sorte, dans lesquelles il stocke temporairement des "trucs" dont il aura besoin rapidement).

Il a 17 poches : 8 dans lesquelles il peut mettre des données, et 9 dans lesquelles il peut mettre des adresses. Donnée =DATA et adresse=ADRESS, ces poches seront donc repérées par DO,D1,D2, ...D7 et par AO,A1...A7 et A7' (nous verrons plus tard pourquoi c'est pas A8, et les différences entre ces types de poches).

NOTE : le phénomène de courant/pas courant et le même pour TOUS les ordinateurs actuels. Le nombre de "poches" est propre au 68OXX MOTOROLA. Il y a donc le même nombre de "poches" sur un Amiga ou un vieux Mac Intosh qui avaient ont eux aussi un 68OOO Motorola. Sur un PC ou un CPC, les caractéristiques (nombre de lampes allumables simultanément, nombre de "poches...)sont différentes, mais le principe est le même. C'est allumé OU c'est éteint.

Modifions notre "texte", qui devient

donc.

'déplace dans ta poche DO'

'ce que tu trouveras à l'adresse $6OOO'

'ajoute à ce que tu as dans ta poche DO'

'ce que tu trouveras à l'adresse $6OO2'

'mets le résultat de l'opération'

'à l'adresse $6OO4'

La machine est très limitée, puisque par conception, le résultat de l'opération de la 3e ligne ira lui-même dans DO, écrasant donc ce qui s'y trouve. Pour garder la valeur qui s'y trouvait il faudrait au préalable la recopier par exemple dans la poche D1 !!! Déplacer se dit en Anglais MOVE et Ajoute se dit en Anglais ADD

Notre programme devient donc :

MOVE ce qu'il y a en $6OOO dans DO

ADDce qu'il y a en $6OO2à DO

MOVE ce qu'il y a maintenant dans DO à $6OO4

C'est-à-dire :

```
MOVE $6OOO,DO
ADD$6OO2,DO
MOVE DO,$6OO4
```

Nous venons d'écrire en clair un programme en langage machine.

La différence fondamentale avec un programme dans n'importe quel autre langage, c'est que là, chaque ligne ne correspond qu'à UNE SEULE opération du microprocesseur, alors que PRINT "BONJOUR" va lui en faire faire beaucoup. Il est évident que notre BASIC n'étant qu'un traducteur "mécanique" sa traduction a toutes les chances d'être approximative, et, bien qu'elle soit efficace, elle utilise beaucoup plus d'instructions (pour le microprocesseur) qu'il n'en faut réellement.

J'espère que c'est un peu plus clair pour vous, et que vous regardez désormais d'un oeil différent votre machine. Le mois prochain nous commençons les choses sérieuses avec un premier programme.

Pierre Louis LAMBALLAIS



programmer le C

Chapitre 1 : les fichiers

Normalement vous devez avoir préparés vos neurones, suite à l'article du mois dernier. Nous allons donc commencer notre apprentissage du C.

LES OUTILS

Peut-être serez vous déçu de constater que nous n'allons pas commencer à taper de programl e ce mois-ci. C'est tout à fait volontaire. En effet, programmer en C implique de comprendre un peu comment ça marche, dans le sens organisation du travail. Vous pouvez très bien commencer sur les chapeaux de roues, en tapant tout de suite des kilomètres de sources, mais vous serez vite arrêtés par des fonctionnements bizarres qui bloqueront tout votre travail.

Un pack complet de développement C comprend plusieurs outils, chacun avec une fonction bien spécifique.

Editeur de texte

Celui de PURE C est sous GEM et permet de charger plusieurs fichiers d'un coup. Lorsqu'un fichier est modifié, une étoile apparait dans son nom, indiquée dans la barre de déplacement de la fenêtre.

Contrairement à un langage comme le GFA, l'éditeur du C ne corrige absolument pas la syntaxe ! Vous pouvez donc taper n'importe quoi, il s'en moque.

Le compilateur

Le compilateur c'est une sorte de Moulinette qui va transformer le source, c'est-à-dire le texte que vous avez tapé sous l'éditeur de texte. Comme vous avez respecté la syntaxe du C, lorsque le compilateur ira lire votre fichier texte, il le comprendra. S'il ne comprend pas certaines choses, il vous en informera en affichant des messages d'erreur dans une fenêtre. Parfois, le compilateur comprendra ce que vous avez voulu mettre, mais sera assez intelligent pour savoir que ce qu'il comprend n'est pas forcément ce que vous avez voulu dire. Pour prendre un exemple plus clair, si vous dites "Toto mesure 1.9O", c'est précis. Si vous dites "Toto est grand" et qu'ensuite vous testez "Si Toto mesure plus de 1.9O", on comprend bien qu'il y a ambigüité car si dans votre famille tout le monde mesure 1m1O, Toto ne mesurant ne serait-ce que 1.2O, il semblera grand. Le compilateur affichera donc dans certains cas des messages de "warning" (en Anglais "Attention") qui n'empêcheront pas son travail de s'accomplir mais qui attirent votre attention sur des choses qu'il faudrait préciser. Le compilateur va donc analyser votre source et va le transformer en un fichier avec l'extension ".O". Ce fichier contiendra des codes pour le processeur (en gros, de l'assembleur), mais ce fichier ne sera pas encore un programme.

e linker

Le linker (de l'anglais to link = lier) est une sorte de couturière. Le linker va prendre tous les fichiers ".O" que vous avez généré avec le compilateur, et il va les coller les uns à la suite des autres pour en fin de compte sauver le tout sous un seul fichier, qui sera votre programme.

Le débuggeur

Une fois que le travail du linker est effectué, vous avez un PRG. Super ! Mais rien ne dit qu'il marche. Imaginons pas exemple que vous demandiez son age à une personne et que vous ayez prévu de stocker cet age sur deux caractères. Si Jeanne Calman arrive, ça marchera pas trop bien, compte tenu que son age tiens sur trois caractères...

Le débuggeur est donc un outil qui va permettre de suivre le déroulement du programme, instruction par instruction, en regardant très précisement ce qui se passe. Là, inutile de vous dire que suivre les cours d'assembleur apporte une aide très précieuse pour comprendre ce qui se passe sous un débuggeur !

Si vous prenez un petit peu de recul, vous vous rendez compte que nous venons de parler de plusieurs outils, distincts, et que le travail avec le C risque vite fait de tourner au jonglage entre tous ces outils. Pas très marrant !

En basic GFA, le problème se résolvait simplement puisqu'on avait qu'un seul fichier. En C, un développement va être composé de plusieurs fichiers, ce qui apporte de gros avantages mais aussi des inconvénients.

Multi-fichier

Vous trouverez dans un coin de cet article, un encadré avec un petit fichier de projet. Ce fichier, portant l'extension PRJ, va indiquer à PURE C tout un tas de choses. D'abord les lignes commençant par un ";" ne sont pas prises en compte : elles servent juste à commenter le fichier, ce qu'il ne faut absolument pas négliger.

Ensuite nous trouvons le chemin du PRG qui sera généré. C'est sous ce nom que le linker sauvera son "collage" de fichiers O. Nous remarquons tout de suite l'utilisation de "..\". Cela permet de sauver juste en dehors du dossier, mais sans se préoccuper du lecteur. L'énorme avantage de cette méthode c'est que, si vous déplacez vos dossiers sur une autre partition de votre disque dur, tout continuera à fonctionner comme avant ! Et comme vous allez rapidement découvrir que le nombre de fichiers peut-être bigrement important, il faut s'astreindre dés le départ à cette discipline !

Nous trouvons ensuite une ligne commençant par ".C" Cette ligne donne les options pour le compilateur. En effet, celui-ci peut traduire votre source C en assembleur 68000 mais aussi en 68030, utiliser les fonctions du copro 68881 etc. Vous pouvez régler ces options dans PURE C lui-même, mais les mettre dans le PRJ permet d'avoir des options différentes suivant vos développements.

Ensuite viennent les options pour l'assembleur. Quoi ? Nous faisons un cours sur le C et nous parlons de l'assembleur ? Nous allons voir pourquoi dans quelques lignes, donc pas de panique.

Nous trouvons ensuite les options pour le Linker.

Parmi toutes ces options, il faut retenir celles de débuggage. En programmation nous utilisons souvent des noms pour les variables ou les routines. Une variable c'est un "truc" qui peut prendre plusieurs valeurs. On nomme une variable par exemple "Age_Utilisateur" afin que l'on sache que l'age est stocké dans une petite boîte dont le nom est "Age_Utilisateur".

Mais lorsque le compilateur va transformer votre source C en assembleur, peut-être ne va-t-il pas garder ce nom. En effet, le processeur, c'est-à-dire le moteur central de votre machine, se moque complètement du nom. Il ne travaille qu'avec des numéros et va donc "renommer" votre boîte 15458 par exemple.

```
;<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
; Nom du projet: EXEMPLE
;    Version: 1.00
;    Auteur(s): Patrice BEAUDUCEL
;          Pierre-Louis LAMBALLAIS
;<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

..\EXEMPLE.PRG
.C ( -M -P -Y)
.S ( -Y -S)
.L ( -Y -L -G)
=
PCSTART.O       ;Startup du Pure C

..\C\EXEMPLE.C
..\C\INITIAL.C
..\C\DESK.C
..\C\MENU.C
..\C\WINDOW.C
..\C\W_ARBO.C
..\C\ANNEXE.C
..\C\BIBLIO.C
..\C\USERDEF.C
..\C\MEMINTER.C
..\C\TUBE_400.C

; <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<< LIBRAIRIE >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
PCSTDLIB.LIB    ; Librairie C standard
DBLLIB00.LIB    ; Calcul sur float (68000)
PCFLTLIB.LIB    ; Librairie des float
PCTOSLIB.LIB    ; Librairie GEMDOS, BIOS, XBIOS
PCGEMLIB.LIB    ; Librairie AES et VDI
```

L'ennui c'est que lorsque vous allez passer sous le débuggeur pour tester votre programme et le mettre au point, voir que quelque chose se met dans un boîte numéro 15458, c'est moins clair que si cette boîte se nomme "Age_Utilisateur". Il faut donc indiquer, au compilateur et au linker de garder les noms complets : cela se fait avec les options de débuggage.

Nous trouvons ensuite l'inclusion du start-up du PURE C. C'est un fichier qui est déjà sous la forme O, et qui contient les instructions de démarrage d'un programme. Nous en analyserons le contenu dans les cours d'assembleur. Ce qui est intéressant c'est de constater que ce fichier n'est précédé d'aucun chemin. Cela veut dire que PURE C ira le chercher conformément à ce qui lui est indiqué dans ces paramètres. Dans PURE C, ouvrez le choix "Linker" du menu "options" et vous y verrez un ligne intitulée "Library Directory". Sur mon PURE C, j'ai "F:\PURE_C\LIB\" ce qui signifie que quel que soit l'endroit où se trouve mon dossier EXEMPLE (en l'occurence il est sur mon disque E), PURE C ira chercher PCSTART.O en F:\PURE_C\LIB\PCSTART.O Il est possible d'indiquer en totalité le chemin ou bien de recopier PCSTART.O à côté des fichiers EXEMPLE, mais c'est une très mauvaise solution car les fichiers tels que PCSTART.O sont utilisés dans tous les développements et leur multiplication vous fait courir le risque de vous mélanger les pinceaux si vous en faites évoluer un et pas l'autre. De plus, si vous changez de place vos dossiers de travail, tout est à refaire alors que là, il n'y a quasiment rien à changer.

Ensuite se trouve la liste de tous les fichiers C composant ce développement. Leur chemin est là encore indiqué de façon à pouvoir les déplacer sans problème. Lorsque PURE C arrivera sur ces lignes, il chargera d'abord EXEMPLE.C et appellera le compilateur qui générera alors EXEMPLE.O, ensuite PURE C chargera INITIAL.C et appellera le compilateur qui générera INITILA.O etc. S'il trouvait un fichier nommé TRAMAGE.S que ferait-il ? Et bien comme les fichiers S sont des fichiers assembleur, PURE C appellerait non pas le compilateur, mais PURE Assembleur, afin que celui-ci analyse ce fichier et génère TRAMAGE.O qui ne se distinguera en rien des autres fichiers O.

LES LIB

En C, tout n'est que fonction. Une fonction, c'est un minuscule bout de pro-

gramme, qui a une fonction bien précise. Cela peut-être chercher un caractère dans une chaîne de caractères, afficher une lettre à l'écran etc. Ces toutes petites fonctions sont regroupées par genre. Elles ont été écrites en C ou en assembleur, puis compilées et linkées. Mais simplement, au lieu de générer un fichier .O, on a choisi de générer un fichier LIB (pour Librairie). Imaginons que vous vouliez afficher "bonjour" à l'écran. Vous allez utiliser une fonction, nommée "printf". Vous allez donc taper printf "bonjour", mais lorsque le compilateur va arriver là-dessus, il va être bien embêté car il a une ligne qui appelle une fonction, mais il n'a pas celle-ci ! Ce n'est pas gênant, il va simplement noter dans le fichier "O" "Attention, dans ce fichier, il y a un appel à la fonction "printf". Lorsque le linker va se mettre en route, il va prendre le fichier O, et va y trouver cette indication.

Comme dans votre PRJ vous avez indiqué au linker qu'il devra utiliser PCSTDLIB.LIB, le linker va charger ce fichier (dont le chemin est dans les options du linker sous PURE C) et va y trouver la fonction "printf" ! Il fera donc le lien entre votre source qui veut accéder à cette fonction, et la fonction en question. Il prélèvera donc cette fonction du fichier PCSTDLIB.LIB pour la "coller" aux autres fichiers O et le tour sera joué ! Si vous oubliez de mettre PCSTDLIB.LIB dans votre PRJ, la compilation se passera tout aussi bien, mais c'est au linkage que l'erreur surviendra, en vous indiquant que la fonction "printf" est introuvable.

PLEINS DE FICHIERS ?

Mais pourquoi avoir plein de fichiers ? Pourquoi ne pas avoir mis tous les .C d'EXEMPLE dans un seul fichier ? Pour une raison simple : la compilation est une opération assez longue. Or une fois qu'un .C est transformé en .O, si vous ne retouchez pas au .C, il est inutile de le recompiler puisqu'on pourra reprendre son .O pour le linkage. PURE C est assez malin pour s'en rendre compte. Ainsi, si vous faites "Make All", il va tout compiler puis linker. Mais si ensuite vous modifiez un des fichiers C et que vous choisissez "Make", seul le fichier modifié sera compilé, d'où un gain de temps très appréciable, puisque le cycle compilation/ linkage pour une application de taille correcte (logiciel de dessin, traitement de texte...) peut prendre jusqu'à 15 minutes !

De plus, il est toujours difficile de se déplacer dans un grand source alors que s'il ne fait que 2 ou 3 pages, sa maintenance est beaucoup plus aisée.

MON ENVIRONNEMENT

Pour vous éclaircir un peu, voici comment nous travaillons au sein de PARX. Ce n'est peut-être pas la meilleure méthode, mais au moins, elle marche !

Nous avons les outils sur le disque F, avec un dossier PURE_C, contenant un dossier LIB et un dossier INCLUDE (les fichiers include de ce dossier contiennent les définitions des fonctions contenues dans les fichiers LIB).

Les sources de travail sont sur le disque E. Dans le cas du PRJ ci-joint, il y a un dossier EXEMPLE, qui contient un dossier C contenant tous les fichiers C, un dossier H avec les fichiers H (nous verrons ce que c'est la prochaine fois), un dossier S pour les éventuels sources assembleur, un dossier DOC pour les documentations de ce projet. A la racine du dossier EXEMPLE nous mettons les fichiers RSC et nous déposerons le PRG résultant. Le fichier PRJ est à ce même niveau ou dans un dossier PRJ.

Voila déjà de quoi vous occuper. Faire le tour de PURE C, essayez de préparer quelques dossiers de travail et essayez surtout de bien comprendre cette organisation. Le mois prochain nous étudierons plus en profondeur ces fichiers et nous taperons notre premier programme.

Pierre Louis LAMBALLAIS



programmez le DSP (2)

Le mois dernier, nous avons effectué un survol général de ce fantastique processeur qu'est le DSP 56001. Ce mois-ci, nous revenons en détail sur les modes d'adressage : il est en effet primordial de bien les maîtriser pour obtenir le meilleur du 56001.

A noter que le premier article de la série a été malencontreusement attribué à Théo Buz, qui doit d'ailleurs apprécier ce cours, et que nous saluons amicalement au passage. Pour couronner le tout, le source 68030 a été omis sur la disquette ! Vous devriez normalement trouver sur celle de ce mois-ci les deux sources complets nécessaires à la bonne compréhension des échanges 68030/56001, notre rédacteur en chef GdM s'occupant personnellement de l'affaire !!

Commençons par un récapitulatif des modes d'adressage, que Motorola classe en trois catégories : Registre Direct, Registre d'Adresse Indirect, Spécial.

Registre Direct :

- Registre de contrôle ou de données
- Registre d'adresse Rn
- Registre d'offset d'adresse Nn
- Registre modificateur d'adresse Mn

Registre d'Adresse Indirecte :

- Pas de mise à jour (Rn)
- Postincrémenté de 1 (Rn)+
- Postdécrémenté de 1 (Rn)-
- Postincrémenté de l'offset Nn (Rn)+Nn
- Postdécrémenté de l'offset Nn (Rn)-Nn
- Indéxé par l'offset Nn (Rn+Nn)
- Prédécrémenté de 1 -(Rn)

Spécial :

- Donnée immédiate #xxxxxx
- Adresse absolue xxxx (16 Bits)
- Données çourte immédiate #xx

- Saut à une adresse courte xxx (12 Bits) –
- I/O Adresse courte aa (6 Bits) –
- Implicite pp (6 Bits)

Certains modes se passent de commentaires. Nous allons étudier certaines particularités des plus spécifiques.

Donnée courte immédiate

Syntaxe : #xx,D
Exemple : Move #$10,R1
Description :

Place la donnée immédiate de 8 Bits (xx) dans l'opérande de destination D. Si le registre de destination D est A0, A1, A2, B0, B2, R0-R7 ou N0-N7, l'opérande source est interprétée comme un ENTIER NON SIGNE et placée dans les huits bit de poids faible du registre de destination désigné. Les bits restants du registre sont mis à zéro. Si le registre de destination est X0, X1, Y0, Y1, A ou B, l'opérande source est interprétée comme une FRACTION SIGNEE et placée dans les 8 bits de poids fort du registre de destination désigné et les bits restants du registre sont mis à zéro.

Registre à registre

Syntaxe : Instruction S,D
Exemple : MACR –X0,Y0,A Y1,N5
Description :

Place le contenu du registre source dans le contenu du registre destination. Dans notre exemple, le registre N5 contient la valeur de Y1.

Mise à jour de registre d'adresse

Exemple : RND B (R3)+N3
Description :

Si R3 contient $0009 et N3 contient $0001, le registre d'adresse R3 est mis à jour par addition des valeurs des deux registres avec résultat dans R3 sur 16 bits, ce qui donne $000A.

Mémoire X
Syntaxe :
Instruction X :‹ca›,D
X :‹aa›,D
S,X :‹ea›
S,X :‹aa›
#xxxxxx,D
Exemple : ASL A R2,X :–(R2)
Description :

déplace l'opérande source de/vers la mémoire X.

Mémoire X et registre

Syntaxe :
Instruction X :‹ca›,D1 S2,D2
S1,X :‹ca› S2,D2
#xxxxxx,D1 S2,D2
Exemple : CMPM Y0,A A,X :$1234 A,Y0
Description :

Déplace une opérande de/vers la mémoire X et une autre opérande d'un accumulateur (Source 2) vers un registre (Destination 2).

Mémoire Y

Syntaxe :
Instruction Y :‹ca›,D
Y :‹aa›,D
S,Y :‹ea›
S,Y :‹aa›
#xxxxxx,D
Exemple : EOR X0,B #$123456,A
Description :

Déplace l'opérande source de/vers la mémoire Y.

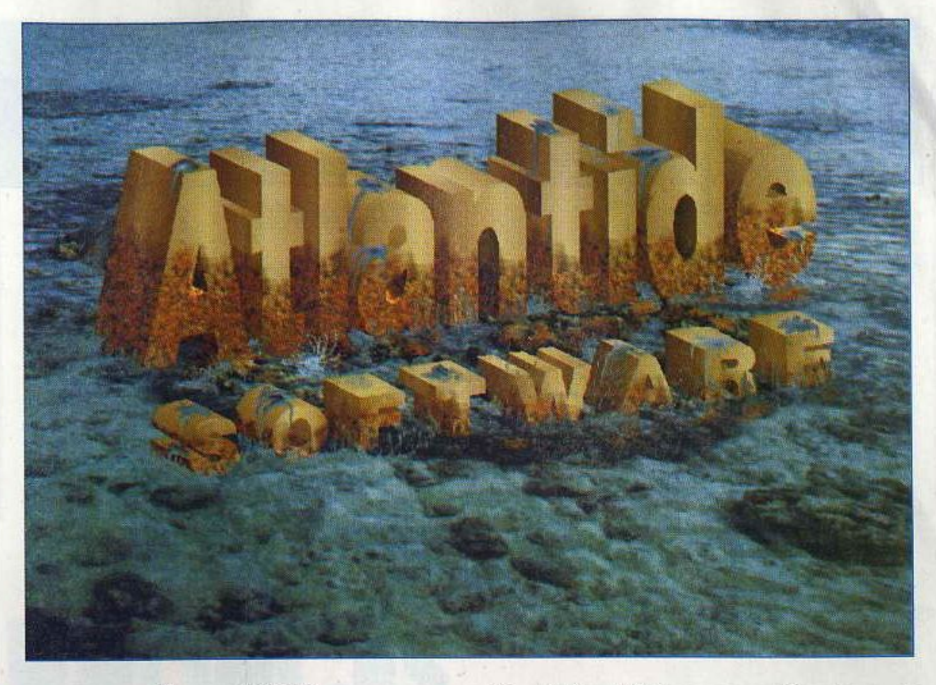
Mémoire Y et registre

Syntaxe :
Instruction S1,D1
S1,D1
S1,D1
Exemple : ADDL B,A B,X1 Y :(R6)–N6,B
Description :

Déplace une opérande depuis un accumulateur (S1) vers un registre (D1) et une autre opérande de/vers la mémoire Y.

Donnée longue/mémoire

Syntaxe :
Instruction L :‹ea›,D
L :‹aa›,D
S,L :‹ea›
S,L :‹aa›
Exemple : CMP Y0,B A,L :$1234



Description : Déplace une opérande source sur un long mot de 48 bits de/vers la mémoire X ou Y.

Mémoire X et Y

Syntaxe :
Instruction X :‹eax›,D1 Y :‹eay›,D2
X :‹eax›,D1 S2,Y :‹eay›
S1,X :‹eax› Y :‹eay›,D2
S1,X :‹eax› S2,Y :‹eay›
Exemple :
MPYR X1,Y0,A X1,X:(R0)+
Y0,Y:(R4)+N4 Description :

Déplace une opérande source de/vers la mémoire X et une autre opérande de/vers la mémoire Y.

Nous verrons bientôt lors d'exemples pratiques l'intérêt de ces modes surpuissants, et notamment le traitement parallèle que trente instructions sur soixante-deux autorisent avec l'aide de ces modes. D'ici là, n'hésitez pas à reprendre le premier article apocryphe et à étudier en profondeur l'architecture du DSP ! La récompense en vaut la peine.

Pour contacter ATLANTIDE : 3615 RTEL ou STMAG, Bal ATLANTIDE.

ATLANTIDE

les bonnes adresses

Revendeurs spécialisés ou occasionels, éditeurs, auteurs de logiciels, ces pages sont faites pour vous.

Faites-vous connaitre par le bias de ST MAGAZINE. tél. 04 50 54 59 41



216, rue de l'Essert – 74310 LES HOUCHES
du Mardi au Samedi
tél 04 50 54 59 41 – fax 04 50 54 49 94
vallée de Chamonix

plus de 100 m2 dédiés à l'Atari
un stock impressionnant
studio d'enregistrement démo
Hades en démonstration

WEST PRINT

164, rue Cuvier
69006 LYON
tél/fax : 04 72 74 15 50

FLASHAGE
CALAMUS SL/95/NT

APAK

66, boulevard Voltaire
PARIS 75011
Tél. 01 43.57.34 Fax. 01.43.57.34.51
Ouverture de 10h à 18h30 du mardi au samedi

HADES 68040 en DEMO
Toute configuration HADES sur demande
Réparation/Intégration/Modification
ST-STE-MEGA-TT-FALCON-HADES

Le spécialiste de la musique sur ATARI
(Montage en RACK/TOUR)



Frontier Online
www.frontier.fr

tél : 01.64.97.35.06

Abonnement Internet
150 Frs/mois

DIGITAL TRACKER
DIGITAL HOME STUDIO
DIGITAL JINGLE BOX
DIGIPLAY

les logiciels audio qui boostent votre Falcon pour un tarif incroyable

Emmanuel JACCARD / 47200 LONGUEVILLE
tél. 05 53 83 41 58 / fax. 05 53 83 64 67
softjee@hol.fr



96, rue du Faubourg Poissonière
75010 PARIS
du Mardi au Samedi
tél 01 42 80 10 39
fax 01 42 80 61 46
accès train :
métro Poissonière

LE revendeur ATARI parisien
Hades en démonstration



11, rue des Ecoles
59680 COLLERET
tél 03 26 67 77 67

logiciels
freeware et shareware
catalogue gratuit sur simple demande

plus de 1400 disquettes
environ 5000 logiciels

ATLANTIDE SOFTWARE

Résidence l'Olympe – Minerve A 409,
Chemin du Fort Rouge 83200 TOULON
tél. 06 03 03 93 91
3615 RTEL ou STMag, Bal ATLANTIDE

POUR La conception de Hardware & Software, Le recrutement de développeurs spécialisés, L'aide, la formation, les tarifs réservés adhérents, L'Edition, l'import/export de logiciels avec traductions.

COTISEZ ET DEVENEZ MEMBRE : Adhérent Passif ou Développeur : 100 Frs, Adhérent Actif : 300 Frs, Adhérent Honorifique : Versement libre.

POUR FAIRE BOUGER LA SCENE ATARISTE, une seule solution : L'UNION !



PARX

des logiciels à votre mesure

(D2M, D-FORM, QUINCY, HD-DRIVER, STARCALL...)

Nous avons certainement le driver pour votre périphérique

9, rue du Pin Doré 53000 LAVAL
tél 02 43 56 92 76 / fax 02 43 56 80 47



un nouveau nom pour un nouvel avenir

WEBSPACE, STUDIO 1024, EVOLUTION

3 produits qui vont changer votre vie informatique

5, rue des Varennes 89160 LEZINNES

PETITES ANNONCES

- URGENT ! Recherche emploi pour développer des logiciels C/Asm. Grande maîtrise de ces langages. Connaissance parfaite des architectures MOTOROLA, INTEL et PSX.

  Le changement de domicile ou le télétravail ne posent aucune forme de problème. BAUTISTA Frédéric (ALTAIR), ATLANTIDE SOFTWARE Résidence l'Olympe, Minerve A, 409 Chemin du Fort Rouge 83200 TOULON 04 94 09 03 34 ou 06 03 03 93 91.

- FALCON 30 4/60 MODIF AUDIO + PRGS 2800F TEL: OLIVIER 0130942097

- VEND SCANNER A MAIN HANDY N/B 200DPI AVEC OCR 250FRS 0237217132

- VDS ROBINSON CD : 150F, SKUUM :200F, TRANSARTICA :190F, QUINCY 1.5 : 650F, DOUBLE FASTCARD :300F TEL : 0134675190

- CARTE EXTENSION MEM FALCON AVEC 16 MO : 650FRS PCOM 0493922735 AP 20H

- FALCON COPRO 4MO SCREEN BLAST SVGA 2DD 210MO DRI-CD SCAN 0609609243

- RECH FAN D'ELVIS COUNTRY MUSIC R'N'R SUR ATARI POUR PROJET. ECRIRE A LA REDACTION

- CAUSE BB VDS 1040 STE 2MO MONIT IMPTIM 400JEUX AVEC DOC 0384411608

- MEGA4 + SM125 + SC1435 + HDSCSI + STACY + SPECTREGCR + EPSON : 3500F 0146490961

- VENDS (TERMINAL) ECRAN WISE WY160 800F SERIAL1+2+" NU T.0466570384

- VDS JAGUAR + 2MANETTES + DOOM + ALIEN + CYBERMORPH = 490FF TEL : 0450585229 AP 20H

- VENDS 520 STE 4 MO EXCELLENT ETAT + 6 JEUF NEUFS= 1490 FF TEL : 0450545941

Passez vos petites annonces dans ST MAG
► **tarif : 30 F les quatres lignes**
texte à renvoyer accompagné du règlement à :
La Terre du Milieu – BP 11 – 74310 LES HOUCHES
► **date limite de dépot : le 6 de chaque mois**



PRATIQUE

spécialiste : Florent GONDOUIN



le courrier du coeur

COMMENT BRANCHER UN CLAVIER PC SUR UN ATARI ?

Dans le n°113, nous avons mentionné le fait que cela soit possible. Les interfaces disponibles sur le marché sont :

– le DEKA 2 de WIZZZTRONIC édité par FRONTIER SOFTWARE

– l'ADAPTAKEY de OXO CONCEPT

Les adresses de ces deux sociétés sont dans les pages Bonnes Adresses.

OU TROUVER ART FOR KID'S

C'est la société ALM qui le distribuait à l'époque de sa sortie française. Il semble, aux dires du lecteur, que celle-ci en ait arrêté l'importation. La seule solution, dans le cas de logiciels indisponibles sur le marché, est donc de se reporter sur le marché de l'occasion. A cette fin, je vous rappelle que vous pouvez passer vos petites annonces dans ST MAGAZINE et sur le 3615 STMAG en rubrique TT. Evitez le système de PA du serveur qui n'est pas au point, en attendant que la refonte de celui-ci soit terminée.

OMIKRON BASIC PC

Il n'existe pas à ma connaissance de basic OMIKRON pour PC. Je ne suis pas spécialiste en programmation, mais il me semble donc impossible de recompiler pour PC un programme réalisé en BASIC 3.6 OMIKRON sur ATARI.

Qu'on me démente si j'ai tort.

CD ROM ROM

Un de nos lecteurs se plaint de ne pouvoir obtenir d'interface CD ROM. Je doute tout simplement qu'elle existe encore et ce pour deux raisons.

– Elle ne fonctionnait qu'avec une série de lecteurs MITSUMI retirée de la vente depuis plus de deux ans.

– Il y a aujourd'hui des systèmes beaucoup plus performants et moins cher comme les TOP LINK, LINK 96 et ICD LINK. Ceux-ci permettent également de connecter un disque dur SCSI sur un simple ST. Comptez dans les 500 F pour chacun de ces modèles.

MAGIC ST

Un de nos lecteurs se désole

– de voir l'intérêt accordé à l'HADES dans ST MAGAZINE

– de ne pas avoir d'émulateur PC sur ST (nommé dans le courrier : MAGIC ST,

Dans l'ordre :

– L'HADES est le seul compatible TOS disponible aujourd'hui et, même s'il est évident que tout le monde est loin de pouvoir se l'acheter, sa présence contribue au développement logiciel. Soutenir l'HADES, c'est contribuer à perpétrer l'existence de nos machines. Je suis tout à fait d'accord avec le fait que le ST est une machine fabuleuse qui, onze après sa sortie, suffit dans bien des cas, mais on ne peut vivre en ne regardant que le passé. Si votre ST vous convient, vous avez tout à fait raison de ne pas le changer, mais comprenez que ceux qui ont besoin de plus de puissance, en renouvelant leurs machines, permettent à nos logiciels phares de continuer à se développer. Imaginerait-on un CALAMUS SL'96, PHOTOLINE, un QUINCY, un STUDIO SON... sans HADES ni FALCON ?

L'HADES, ainsi que tout autre compatible TOS qui sortirait, est le garant de la vivacité du monde atarien et c'est pour cela que nous le soutenons sans réserve.

– La deuxième question rejoint la pre-

mière. Il est impossible d'émuler aujourd'hui un PC sur un ST. Pourquoi ? parce que le ST n'a pas la puissance nécessaire pour faire tourner ne serait-ce que WINDOWS 3.1. Le seul qui soit réellement dans la course pour cela, c'est l'HADES. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si une carte PENTIUM est en développement (ou terminée ? ? ?) pour l'HADES au Canada.

REPONSE A KOCHISE

Nous avons reçu de nombreux témoignages suite au courrier de KOCHISE publié le mois dernier. Voici une de ces lettres qui me semble particulièrement intéressante car elle émane de quelqu'un qui n'est pas au départ, ce qu'on appelle un atariste, mais un amigaïste.

"Je suis assez timide d'ordinaire, mais j'ai décidé de prendre la plume pour "répondre" à Kochise.

Je vais peut-être passer pour un "blaireau" si je dis que sa lettre m'a beaucoup ému. Je me sens à la fois très proche et très différent de lui. J'ai une Jaguar depuis 1993 (mais également deux Lynx, une 7800 et une 2600) que je n'échangerais pour rien au monde. A l'époque j'y croyais dur comme fer qu'elle deviendrait la "Number One".

Pour ce qui est de la micro, j'ai toujours misé sur l'Amiga. J'ai acquis un 1200 d'occasion (qui est aujourd'hui en Tower avec une carte 68030/50Mhz + 1 Lecteur CD).

Depuis maintenant deux ans, je ne me suis pas posé de questions sur mes choix. La faillite de Commodore et les déboires d'Atari m'ont assez perturbé : suis je maudis ? Qui a assassiné ces deux monstres de l'informatique ? Que va devenir mon petit fauve et mon 1200 ?

Alors que les jeux et les tests Jaguar se faisaient de plus en plus rares dans la presse spécialisée, ma soif d'info sur Atari se faisait de plus en plus grande.

Je décidais, par hasard, d'acheter ST MAG (le N° 99). Là, ce fût la "révélation". Je m'étais trouvé une nouvelle famille qui me prendrait au sérieux lorsque je parlerai de Jaguar, et qui ne m'enverrait pas paître en disant : "Ca ne marchera pas".

Puis j'ai acheté le N° 100, e N° 101, et hier, soudainement, j'ai vu tous ces ST MAG dans mon bureau. J'ai compris que mon achat désespéré s'était transformé en un coup de foudre pour le monde Atari.

Au départ, je ne lisais que les pages Jaguar. Maintenant, je lis tout ! Et j'envisage l'achat d'un Atari. (C'est mon 1200 qui va être jaloux...).

Pour conclure, je dirais ou plutôt je reprendrais cette phrase de quelqu'un que j'admire : "nous sommes bel et bien vivants et il n'y a pas de raison de se démonter".

Frédéric (Jaguarouille)

P.S. : je suis aussi en Vendée. "

Godefroy de MAUPEOU

Envoyer vos lettres à :
ST Magazine
Florent Gondouin
BP 11 – 74310 LES HOUCHES





SHAREWARES

spécialiste : Jean Jacques ARDOINO



shoot again !

Bien sûr, il ne s'agit pas de faire des concours de quantité, mais obtenir deux mois de suite une sélection de quinze mégas de sharewares et de freewares, cela doit être signalé car cela confirme l'impression d'une santé qui se réinstalle petit à petit dans l'univers GEM. Et, comme ça, j'ai plus de choses à raconter et ça m'évite certainement de dire des conneries comme je le fais parfois... ;')

Plein de choses donc sur le serveur, ce mois-ci encore. Il n'a pas encore déménagé, mais c'est en cours. Vous serez bien entendu les premiers prévenus... Le déménagement s'accompagnera d'une entière réorganisation, d'un changement de protocole de transfert. Quant aux disquettes, il n'y en aura plus de nouvelles. C'est trop lourd à gérer et cela ne semble plus correspondre à un besoin chez les lecteurs. Mais, tout cela, Godefroy et ses complices de la Terre du Milieu vous l'exposeront plus en détail quand le moment sera venu.

Voici donc les nouveautés. Je voudrais parler aussi de certaines que je ne présente pas. Non, je n'ai aucune intention d'instituer les "flops du mois", mais il faut savoir que si certains sharewares sont abandonnés parce que concernant une utilisation trop restreinte (les gestionnaires de Maustausch par exemple), ou parce qu'ils bombent, ne sont pas suffisamment finalisés ou ne semblent pas présenter un intérêt à la hauteur de la place disque et de la mémoire qu'ils mobilisent, d'autres le sont parce qu'ils ont des réactions pour le moins curieuses.

CENTVIEW, de Centek, par exemple pourrait être un truc intéressant quand il sera plus stable. Il change de résolution en fonction des images chargées, offre une fonction slide-show, et peut fonctionner en accessoire. Donc, attendons une prochaine version. Espérons que les auteurs en profiteront pour débarrasser leur readme des formules comme : "quand les autres font quelque chose, c'est au mieux correct mais sans plus, tandis que chez Centek nous allons jusqu'au bout", cela ne me semble ni du meilleur goût ni aller de pair avec les bombes que j'ai obtenues à plusieurs reprises.

COLORE peut aussi être un bon visualiseur, mais il met d'entrée l'utilisateur dans une telle situation qu'il n'aura pas obligatoirement envie d'aller plus loin. Le readme dit que la doc est

```
7UP  Datei  Bearbeiten  Suchen  Rechnen  Modus  Makro  Fenster  Optionen
G:\116\116_D\7UP233B0\7UP233B0.TIC
F:1 S:1   Z:9   S:29  L:62  Tab:3 U:512 Blk:2   I
Area JAMESTIC HD
Origin Markus Kohm @ HD
File 7UP233B0.ZIP
Desc
7UP2.33-MJK - Nur das Binary! -
Updatearchiv für 7Up. Es ist nur das ausführbare Programm enthalten.
Als Grundlage wird eine frühere Version von 7Up und das
Source-Update-Archiv 7UP233U0.ZIP benötigt.
Dies ist eine Ergänzung zum Source-Update-Archiv 7UP233U0.ZIP!
Enddesc
Pkrits 4 17 0 1
Replaces 7UP233B0.ZIP
```

incluse dans le logiciel. OK. Je lance le programme et veux jeter un coup d'oeil à la doc. Boîte d'alerte : "Chargez d'abord une image, patate". Laissons passer... Charger une image ? Uniquement du TGA ou du BMP. Je n'en ai pas sous la main, mais je vais faire un geste : je vais quitter le programme et convertir une image en TGA ou en BMP. Je cherche la fonction "Quitter" dans les menus, parce qu'elle n'est surtout pas là où on penserait la trouver, et j'actionne "Quitter Colore". Même boîte d'alerte : "Chargez d'abord une image, patate". Donc reset de la machine et adieu Colore...

Mais non, finalement j'y retourne, par curiosité. Mêmes manifestations, toujours d'un très haut niveau de convivialité. Je retrouve cette boîte d'alerte dans à peu près toutes mes manipulations... et ça commence à me lasser. Mais j'essaie "Charger TGA". Aucune réaction. Deuxième tentative. Idem. J'essaie "Charger BMP" et, ô joie, s'ouvre un sélecteur de fichier (avec celui-ci, je sens revenir la présence de la civilisation) avec l'extension "*.TGA" par défaut. Astucieux, non ? Je sors en annulant et je découvre alors une nouvelle boîte d'alerte : "Mauvais format, crétin". Ca c'est un programme ! Je demande l'info sur le programme : "COLORE Falcon 1.3i (i = diffusé sur internet), Joie". Joie pour qui ? Les internautes. Sans aucun doute, ça fait longtemps qu'ils n'avaient pas vu un programme comme celui-ci... J'attends une prochaine version qui gère le joystick et propose d'autres insultes dans les boîtes. Et j'en profiterai peut-être pour regarder si le programme gère (aussi) la visualisation d'images...

Si, après cela, certains ont encore envie de prétendre que je ne teste pas les logiciels... ;*)

Dans un autre ordre d'idées, j'ai trouvé un programme appelé Attribute 1.1, qui se propose de gérer les attributs de fichier (protection d'écriture) en masse. Mais, malheureusement, s'il permet d'opérer sur un seul fichier, il renvoie des messages d'erreur ("Path not found") dès qu'on sélectionne un dossier entier, plusieurs fichiers (soit par sélection soit par masque). Bien sûr, utiliser le programme pour gérer un fichier à la fois n'est pas d'une grande utilité, mais si une prochaine version fonctionne correctement avec les groupes de fichiers, cela peut être très utile, même si on ne s'en sert pas tous les jours. A suivre, donc.

Il y a un souci avec les players de QuickTime :

il semblerait que j'oublie d'en parler. Mais il faut tout de même que je précise, que le véritable souci n'est pas là : en fait, leurs auteurs apportent les programmes, et moi j'apporte un regard plein d'intérêt et des fichiers QuickTime tous frais ou largement éprouvés sur d'autres plates-formes. Le problème c'est que les players et les films ne semblent pas aller bien ensemble... Et je doute que le problème vienne des fichiers QuickTime eux-mêmes. D'autant plus que, lisant les readme, on découvre à longueur de temps que les fichiers acceptés devront être compressés en RLE16, RAW24/32, RAW1687B12 ou RPZA47B révisé 25 et contresigné AA1247BG4H... Alors qu'au départ on se contente de compresser en Cinepak, Component Video, JPEG... Enfin, telle est la dénomination en cours dans les applications Mac utilisant les routines QuickTime pour générer des films, de FusionRecorder à Adobe Premiere. Je comprends et soutiens la volonté de jouer les fichiers QuickTime sur Atari, mais je ne suis pas sûr qu'avec un tel décalage dans les dénominations le premier venu puisse s'y retrouver. Surtout si, ouvrant un document compressé en Cinepak dans un player qui justement s'annonce comme étant particulièrement à l'aise avec ce format de compression, il se trouve face à une boîte d'alerte qui lui annonce fièrement que son document n'est pas un vrai QuickTime...

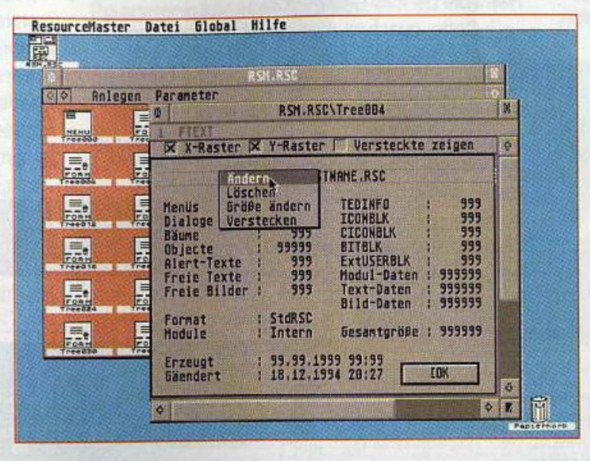
Par ailleurs, il est important que j'apporte une rectification à ce que j'ai écrit le mois dernier à propos de GCCShell. Celui-ci est, contrairement à ce que j'ai écrit, particulièrement adapté à l'utilisation sous multitâches. Il nagera dans MagiC comme un poisson dans l'eau. Les restrictions quant au multitâche, dans le readme de l'auteur, concernaient en fait le GnuShell qui a servi de point de départ.

Les amateurs de Jaguar apprendront avec joie que l'Atari Explorer Online n'a pas complètement disparu. Il renaît de ses cendres avec un nouveau magazine électronique, Jaguar Explorer Online, dont le premier numéro est sorti ce mois-ci. Quand on se souvient du sérieux avec lequel était réalisé l'AEO, on ne peut qu'être optimiste quant au destin de son successeur, entièrement en anglais lui aussi. Bienvenue donc au nouveau JEO !

Par ailleurs, une nouvelle version des Jagcodes est disponible pour les vilains tricheurs.

Les mises à jour

La première mise à jour méritant d'être citée, avec une mention particulière, c'est CAB 2.0. Pourquoi ? Parce que le programme d'Alexander Clauss est le pionnier de nos browsers Web et qu'il s'est construit avec une rigueur qui l'a rendu particulièrement opérant. Aujourd'hui, il est édité par Application Systems Heidelberg, au prix de 200 F environ, ce qui n'est pas fondamentalement plus cher que beaucoup de sharewares. Il y a un prix spécial pour les "power users" (125 F), mais je n'ai pas pu savoir si ces derniers étaient des testeurs, des bons clients d'ASH ou des politiciens. La première hypothèse me semble être la plus vraisemblable. A part cela, CAB propose bien sûr des nouvelles fonctions : entièrement (ou presque) reprogrammé, il gère de nouveaux tags html, les frames (plusieurs "pages" dans une fenêtre, ou l'inverse, comme on préfère), et il supporte mieux les GIF animés et transparents. J'ai même pu avoir le son sous MagiCMaC !



Quelques autres applications pour internet, parmi les mises à jour : AtariRC avec une version 0.68a, NEWSie avec une version 0.70 et Tabi, éditeur de tableaux html, avec une version 1.1. Citons aussi une nouvelle application

Quittons ce que les gens qui n'y connaissent rien appellent les "autoroutes de l'information" et accueillons, sur des chemins plus calmes, la nouvelle version 3.35 de Swiftel, le brillant émulateur de Minitel, Minitel 2, Photo, VT100, etc.

Les utilisateurs de 7Up, éditeur de textes aux fonctions très intéressantes, seront sans doute ravis de trouver une version 2.33B0, dont nous saurons peut être un jour si les deux caractères finaux signifient que c'est une bêta ou bien qu'elle est belge et ne vaut pas tripette. Ici encore, la première hypothèse me paraît plus probable... Par contre, l'absence persistante de la barre d'outils, quelle que soit l'option choisie, ne les décevra peut-être pas, mais les intriguera sans doute autant que moi...

Ouvrons le cortège des utilitaires. Une nouvelle version de FirstGuide qui peaufine la gestion du MPEG et du MPEG Audio. Rappelons que FirstGuide, s'il semble avoir perdu la bataille des aides en ligne hypertextes, conserve cependant un grand intérêt en tant que visualiseur, du fait non seulement de la diversité des formats qu'il peut gérer, mais aussi parce que certains de ces formats, dont le MPEG, ne sont gérés par quasiment aucun autre visualiseur "universel". Bien sûr, des programmes comme Gemview ou Zeig's mir, et bien d'autres, le font aussi, mais FirstGuide est plutôt le genre de programme qui peut remplacer sans peine le visualiseur du bureau.

ElfBack, qui propose une gestion intéressante du backup de fichiers, réapparaît avec une version 2.11, tandis que nous trouverons une nouvelle version de COPS (1.06 allemande), et une version 003 des CPX décoratifs présentés le mois dernier. Notes, l'alternative aux post-it de MagiC, est en version 1.03 qui résout divers problèmes d'affichage. Les lo Tools, réalisés avec Visual Assembleur, sont en version 1.7

Du côté des applications graphiques, à côté d'Escape Paint 0.06E et des nouvelles versions 2.43 de M Player (030 et ST), nous trouvons aussi Eureka en release avril 97, ainsi que la collection complète des versions les plus récentes des drivers RIM et WIM de Parx (ainsi qu'une archive contenant les dernières nouveautés depuis la dernière mise à jour de février). Nous en profiterons pour signaler aussi la diffusion, par Parx toujours, d'un driver RIM pour récupérer les images des appareils photo numériques Casio QV10 et QV100. Qu'il s'agisse de drivers d'importation ou de périphériques, c'est aussi ce genre de création qui ne peut que contribuer à l'activité Atari : l'important ce n'est pas seulement la machine et les logiciels, mais aussi la possibilité de travailler avec divers outils évolués comme des scanners, des appareils photo numériques, des nouvelles impri-

mantes (qui pourrait me faire des drivers GEM, Speedo et NVDI pour mon imprimante Apple 12/640 PS ?). J'attire également votre attention sur un RSC français pour Kandinsky 2.51, grâce à la traduction de Jean-Michel Coinus. Seul hic, à ma connaissance : il a besoin de la version anglaise du programme et, cette version anglaise, je ne l'ai point vue passer...

Jouons un peu, avec la version 1.01 d'Awele qui corrige surtout un bug pouvant produire des crashes sous certaines résolutions, et une nouvelle preview de Willie the Aventurer, vous savez, le jeu pour Falcon si fluide et si réussi. Vivement la version finale !

Enfin, on a beaucoup parlé d'Elvis, qui est un grand éditeur sous shell. Une version 2, portée sur Atari, circule et elle est bien sûr disponible dans mes petites provisions. Je suppose que les connaisseurs savent l'installer...

Alta Lista 1.2

Freeware de Matthias Jaap
sa6z220@public.uni-hamburg.de

Réalisé par l'auteur de HomePage Penguin et de Tabi, Alta Lista est un moyen rapide et simple de réaliser une base de données pour retrouver facilement les pages html et les images sous CAB. Fonctionnant en programme ou en accessoire, Alta Lista permettra, en moins de temps qu'il faut pour le dire, de générer la liste des pages html réunies dans un chemin particulier, ou d'établir la liste des images d'un CD (avec preview).

Pas de dialogues particuliers, l'utilisation du programme se limite à deux ouvertures du sélecteur de fichiers (Selectric ou un autre permettant la sélection multiple) et celle d'une boîte d'alerte. Simple et efficace.

Diamond

Commentware de Tony Greenwood
138 Townfields road
Westhoughton
Bolton, Lancashire
England BL5 2NT
stosser@airtime.co.uk

Ce petit jeu de plateau est en quelque sorte la suite de Heartland et le principe est à peu près le même : à l'aide d'un joystick, on fera avancer, sauter un personnage qui devra ramasser, cette fois, les cartes de la série des carreaux. En chemin, il trouvera différents moyens de transport, divers pièges et des personnages plus ou moins farfelus dont certains pourront être utiles. Le jeu se manipule au joystick (ainsi que quelques touches du clavier). Il fonctionne sur STE et, d'après l'auteur, sur Falcon en utilisant Backward. Comme dans le cas de H.E.R.O. et d'Island, les deux autres jeux abordés dans cet article, il n'y aura pas de copie d'écran : je n'ai pas trouvé le moyen de récupérer la vidéo du STE. Alors que la vidéo du Falcon passe sans problème sur le téléviseur à partir de n'importe quelle entrée Euro-AV et peut ensuite être acquise en NSTC, celle du STE n'entre correctement que par la première péritel et il est alors impossible de récupérer un signal quelconque en acquisition vidéo. Torture mentale, quand tu nous tiens...

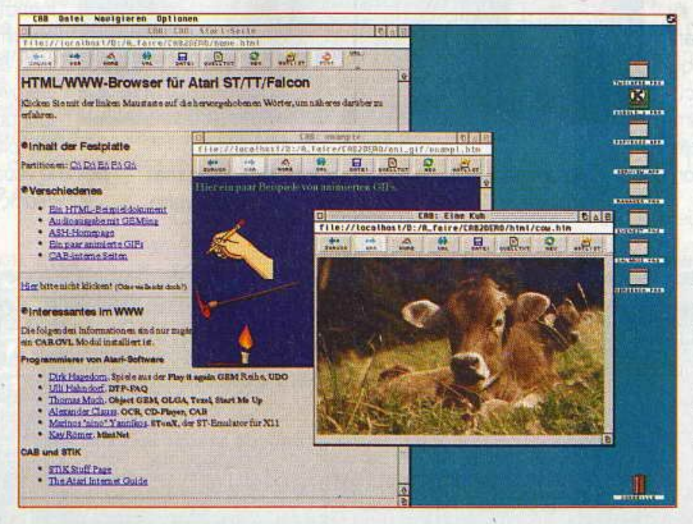
Dommage, car les graphismes sont pas mal. Enfin, vous verrez cela par vous-mêmes...

H.E.R.O.

Freeware de Tony Greenwood

Cette aventure met en jeu un personnage qui sera téléporté dans des couloirs où il devra récupérer les différents éléments qui lui permettront de libérer des otages capturés par des terroristes. Le déroulement du jeu est assez simple : le personnage peut se déplacer, tirer, à l'aide du joystick et, quand il se trouve en face d'un endroit où il peut faire quelque chose en particulier (il y a un écran à droite qui en donne le détail) comme entrer dans un téléporteur, ouvrir la porte d'un placard, utiliser une carte de laissez-passer, etc., il suffira d'actionner le joystick vers le haut.

Ici encore, les graphismes sont plutôt réussis et le jeu reste assez fluide. STE seulement, mais à essayer avec Backward sur Falcon (le jeu est écrit en STOS, comme Diamond et Island).



Dom's Viewer

Freeware de Dominique Béréziat
13 rue Georges Sand
91120 Palaiseau
dominique.bereziat@inria.fr

Voici un visualiseur de texte prévu pour fonctionner avec MagiC et Multitos, mais qu'on peut également installer en TOS normal pour remplacer la fonction de visualisation intégrée qui reste plutôt sommaire. Sous MagiC et Multitos, l'auteur donne les instructions d'installation. Sous TOS classique, il suffit d'ajouter à l'aide d'un éditeur de texte la ligne suivante au DESKTOP.INF ou NEWDESK.INF :

#G 03 04 200 C:\VIEWER\VIEWER.PRG@ *.* @ @

A condition, bien entendu, que Viewer se trouve bien dans un dossier VIEWER à la racine du lecteur C. Dans tout autre cas, il suffira d'indiquer le chemin correct à la place de celui qui est donné ici à titre d'exemple.

Cela fait des années que j'utilise un programme nommé Multilis (livré avec MultiGem) de la sorte. Ainsi, quand on double-clique sur un fichier depuis le bureau, l'application définie est lancée à la place du visualiseur intégré. On pourrait très bien choisir un éditeur de textes, mais l'intérêt est ici d'utiliser un programme qui se charge rapidement, qui prend peu de place et offre de bonnes fonctions de visualisation : ouverture de plusieurs fichiers dans des fenêtres GEM, bascule entre ASCII et hexadécimal...

Viewer remplit parfaitement ces conditions et de façon intelligente. Un fichier binaire sera ouvert en hexa (tout le monde connaît les affres des fichiers binaires ouverts par erreur sur le visualiseur intégré et ce déluge de caractères accompagné d'un concert de clochettes, jusqu'à ce qu'on découvre que l'on peut quitter avec la touche "Q") et, de plus, en hexa ordonné (présentant les codes hexadécimaux à gauche et l'ASCII à droite, tandis qu'un fichier texte sera ouvert en ASCII.

Un menu, accessible par le bouton droit, offre alors une foule de fonctions très utiles : une bascule entre visualisation hexa et texte (pratique pour contrôler la présence de codes de contrôle perturbateurs), une bascule entre les différentes fenêtres ouvertes, une fonction d'impression, une fonction de recherche... Bientôt, une prochaine version permettra aussi de copier du texte depuis les fenêtres du viewer.

Viewer supporte le protocole AV et peut donc ouvrir plusieurs textes à la fois, par exemple, il supporte aussi les lignes de commandes avec paramètres envoyées depuis un shell. Son fichier de configuration intègre la taille par défaut des fenêtres, la police, le corps et la couleur des caractères, la couleur du fond... Viewer supporte aussi les codes escape d'Idealist et pourra ainsi conserver les styles (gras, italique, souligné...) dans la présentation du texte.

Allez, c'est décidé, j'abandonne mon fidèle Multilis et j'adopte Viewer.

Island

Freeware de Tony Greenwood

A vos joysticks ! Encore écrit en STOS (donc STE et Backward), voici un jeu qui vous propose d'effectuer, à bord d'un hélicoptère, des missions

sur des régions désertiques infestées de chars ennemis. Rien de spécial à en dire, les graphismes sont propres et le jeu tourne bien, je pense qu'il suffit de lancer le jeu et de jouer.

ShutDown for MagiC 1.5

Freeware d'Alexander Barton
Eichbergstra e 46
79117 Freiburg
Allemagne
alexander.barton@swol.de

Les utilisateurs de MagiC ont constaté que, si la fonction ShutDown de la dernière version, assurée par un programme externe, fonctionne bien dans l'ensemble, elle présente tout de même quelques petits défauts, notamment le fait qu'elle ne sait pas gérer la fermeture des applications. En attendant une mise à jour, on pourra toujours essayer ce shareware. Il s'installe comme l'original.

En fait, les applications qui ne sont pas quittées automatiquement par ShutDown sont celles qui ne l'ont pas prévu et qui, donc, ne le permettent pas. Cela doit pouvoir s'éditer dans le SHUTDOWN.INF.

ShutDown for MagiC, lui, propose, une liste d'exceptions des applications, c'est pratique car cela permettra au processus d'extinction de ne plus être entravé par ces programmes qu'il faut quitter manuellement. Le programme offre aussi d'autres fonctions comme le redémarrage sous TOS (le PRG sera renommé et un reset à froid sera effectué).

Comme l'original, ShutDown for MagiC supporte un dossier STOP, qui permet d'exécuter des applications au moment de l'extinction. C'est pratique, ce shareware : grâce à lui, on découvre des fonctions du ShutDown original qui étaient mal ou non documentées. Ou alors c'est parce que j'ai mal lu les docs et Daniel va m'incendier... ;*)

Finder 1.07

Shareware de Holger Weets, 40 F
Tangastra e 45
26121 OLDENBURG
Allemagne
holger__weets@ol.maus.de

Une version précédente de Finder m'était passée entre les mains, mais je n'avais pu faire aboutir aucune recherche. Sans doute un bug. Celle-ci marche bien et propose deux fonctions principales : la recherche de fichiers et le catalogue de disques. Finder est capable de rechercher aussi une chaîne dans le contenu des fichiers.

Un programme intéressant, donc, mais encore limité : contrairement à ce que laisse supposer la documentation, il faut obligatoirement donner une chaîne de caractères à rechercher et, si on peut sélectionner plusieurs disques à la fois, on ne peut limiter la recherche à un chemin particulier (un dossier documents Papyrus, ou Script, par exemple).

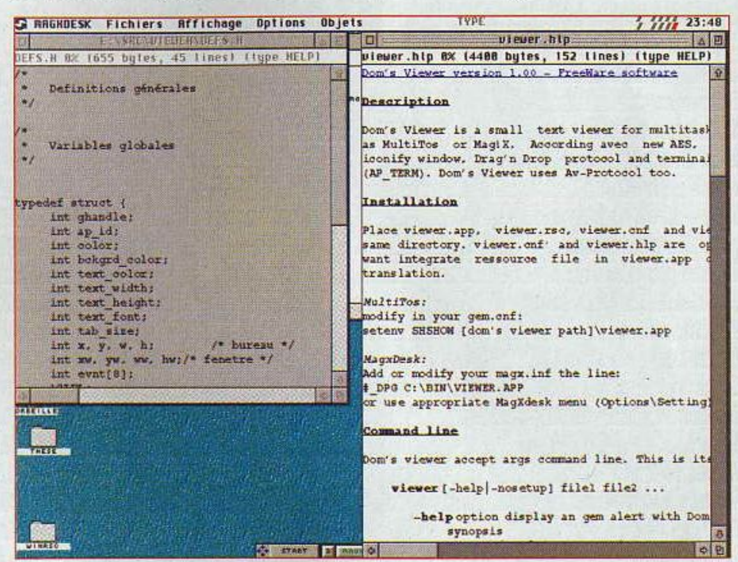
Mais un programme à suivre, cela fait longtemps qu'on n'en a pas vu de nouveaux et on aimerait assez découvrir un programme puissant, rapide, permettant la recherche sur plusieurs disques ou plusieurs dossiers (pouvant se trouver sur des disques différents) et incluant de bonnes fonctions GREP (comme celles de GREPIT, par exemple).

ResourceMaster 2.051b

Shareware d'Armin
Diedering, 125 F
Plötzkauer Ring 17
06366 Köthen
Allemagne



Voici un éditeur de ressources bien conçu, dont l'esprit se rapproche un peu de celui d'Interface (qui reste la référence en la matière). Ici on retrouve un confort d'édition équivalent (sans les fonctions de copie et le calibrage automatique des articles de menu). On trouvera (parce que j'ai cherché) la possibilité de modifier précisément la position d'un objet par l'article "Grö e ändern" (modifier taille) du pop-up ouvert par le bouton gauche : la fonction permet d'agir sur la taille mais aussi sur la position.



Car, vous le verrez, beaucoup de manipulations sont accessibles par menu contextuel : cliquer sur un objet avec l'un ou l'autre des boutons ouvriront des menus permettant d'éditer les objets.

ResourceMaster contient aussi un éditeur d'image aux fonctions classiques. Les dialogues prennent parfois trop de place sur un 14 pouces mais ils sont non modaux, ce qui garantit forcément une souplesse d'utilisation. L'édition gère les différents effets, les flags, les effets 3D...

Un bon programme donc, même s'il est en allemand, et assez complet.

Les plus

On trouvera aussi quelques versions de démonstration : une nouvelle version 1.2 d'Artworx, programme de graphisme vectoriel, une version 1.43.2 de Jingle, le programme qui crée des jingles sur Falcon 14 Mo, et CAB 2, bien sûr, mais nous en avons déjà parlé.

N'oublions pas l'importante littérature sous toutes formes : les traditionnels ST Report en ASCII anglais, le numéro 8 d'Atari Times (les actualités Atari sur pages html), le numéro 6 de Falk'Mag, le numéro 8 d'Undercover Magazine et plusieurs numéros de ST+, un magazine consacré aux news Atari, mais surtout au STOS. Enfin, un numéro particulier de Maggie, qui porte le nom d'EEZI PC parce qu'il offrirait une simulation de PC. Simulation si on veut, mais le contenu de Maggie est là, comme à l'habitude.

On s'revoit quand ?

Bon, c'est l'heure de prendre congé. J'ai exploré Shareland pour vous, vous pouvez y aller en toute sécurité : à part quelques programmes hostiles, la plupart des habitants y sont très amicaux et vous ferez certainement des rencontres intéressantes. Si vous trouvez d'autres programmes, des ermites passés inaperçus ou des régions non encore explorées, n'hésitez pas à m'en faire part.

Le mois prochain, je pense que vous aurez l'occasion de découvrir le Megamax Modula 2 de Jürgen Müller, autrefois diffusé par Application Systems et maintenant versé dans le Domaine Public, et SGscan, de Dominique Béréziat, qui propose de rassembler un répertoire complet dans un fichier ST-Guide, ce qui permet une consultation aisée grâce aux fonctions hypertexte. Dominique Béréziat a aussi réalisé des librairies GEM pour le PureC (WindoM's, WinVdi et WinRSC), à vous de les trouver, et un jeu, Dragon, qui est le portage sur Atari un programme d'échecs donné comme plus costaud que le fameux GnuChess. On tâchera aussi de consacrer un moment à BubbleGEM de Thomas Much, un programme de plus en plus utilisé et dont on parle beaucoup...

Babaye !

Jean-Jacques Ardoino (NEXT)
jja@pressimage.fr

Logiciel	Description	Version	Chemin sur le 3 6 1 5 STMAG
Alta Lista	Listing de pages html	1 . 2 ‹ –	/COMMS/ALTLST 1 2 .TOS
Awele	Jeu africain d'Awele	1 . 0 1 New !	/JEUX/SOCIETE/AWELE 1 0 1 .TOS
BattleTris +	Clone de Tetris		/JEUX/ACTION/BATTLE_P .TOS
Bitmap View IV	Visualiseur d'images	4 . 2 . 0b	/GRAPH/UTILS/BV 4_4 2 0B .TOS
CAB	Browser WEB et HTML	1 . 5	/COMMS/RESEAUX/CAB_1 5 .TOS
CKBD Deluxe	Emulation de claviers + accents	1 . 5	/BUREAU/DIVERS/CKBD_1 5 .TOS
Clipboard+	Options de gestion du clipboard GEM	1 . 0	/UTILS/SYSTEM/CLIBOAR 1 .TOS
Connect	Emulateur de terminal	9 5	/COMMS/TERMINAL/CONN 9 5 .TOS
COPS	Panneau de contrôle en fenêtre GEM	1 . 0 6D New !	/UTILS/SYSTEM/COPS 1 0 6D .TOS
Costa	Coût des communications téléphoniques	1 . 5 1	/COMMS/COSTA 1 5 1 .TOS
CPXE	Modules CPX pour COPS	0 0 3 New !	/UTILS/DIVERS/CPXE_0 0 3 .TOS
Desktop Applications Launcher	Install d'applications hors du Newdesk .inf	1 . 0 2	/UTILS/SYSTEM/DESKAPPL .TOS
DF Boot	Gestionnaire de démarrage	1 . 0 2	/UTILS/SYSTEM/DFB 1 0 2 .TOS
Diamond	Jeu de plateaux	‹ –	/JEUX/ACTION/DIAMOND .TOS
Diapo	Catalogueur d'images	1 . 0 3	/GRAPH/UTILS/DIAPO 1 0 3 .TOS
Dom's Viewer	Visualiseur de documents	1 , 0 0 ‹ –	/UTILS/FICHIERS/VIEWER 1 0 .TOS
Egale	Comparaison de fichiers	3 . 8 1D	/UTILS/DIVERS/EGALE 3 8D .TOS
Elfarc	Archiveur (format LZA)	1 . 0 5 ‹ –	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/ELFARC 1 5 .TOS
Exchange	Transcodage de fichiers ASCII	1 . 1	/BUREAU/TTEXTE/EXCHANGE .TOS
Finder	Recherche et catalogue de fichiers	1 . 0 7 ‹ –	/UTILS/FICHIERS/FINDR 1 0 7 .TOS
First Guide	Visualiseur et aide en ligne	0 2 9 7 New !	/UTILS/DIVERS/ 1STG0 2 9 7 .TOS
Five to Five	Conversion de samples	2 . 1 3	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/ 5 2 5_V 2 1 3 .TOS
Frac Irc	IRC sous GEM	1 . 1 0	/COMMS/RESEAUX/FRCIR 1 1 0 .TOS
Gemar	Gestion de streamer	3 . 0 6	/UTILS/DISK/HARDDISK/GEMAR 3 0 6 .TOS
GEMHexEd	Editeur Hexa	1 . 0 2	/UTILS/FICHIERS/GEMHX 1 0 2 .TOS
Gemview	Convertisseur d'images	3 . 1 7	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW_V 3 1 7 .TOS
Graoumf Tracker	Soundtracker 3 2 voies Falcon	0 . 8 7 7 0	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/GTK_0 8 7 7 .TOS
H .E .R .O .	Jeu de plateaux	‹ –	/JEUX/ACTION/HERO .TOS
HomePage Penguin	Composeur de home page html	1 . 6 3	/COMMS/RESEAUX/HP_PN 1 6 3 .TOS
Idealist	Impression de textes	3 . 8 0	/BUREAU/IMPRIMER/IDEAL 3 8 0 .TOS
Island	Jeu de plateaux	‹ –	/JEUX/ACTION/ISLAND .TOS
Kandinsky	Logiciel de dessin vectoriel	2 . 5 1	/GRAPH/DESSIN/KAND 2 5 1D .TOS
Kivi QWK Reader	Reader off line	2 . 0 1	/COMMS/BBS/KIVI_2 0 1 .TOS
M Player	Player de QuickTime , AVI , FLI	2 . 4 3 New !	/GRAPH/ANIM/MPLYR 2 4 3 .TOS
Magic Mac démo	Emulateur Atari sur Mac	2 Fr	/EMUL/SYSTEMS/MMAC 2DF .ZIP
Magic PC démo	Emulation Atari sous Windoze PC		/EMUL/SYSTEMS/MAGICPCD .TOS
Menu	Sélecteur de démarrage	5 . 9g	/UTILS/SYSTEM/MENU 5 9G .TOS
Ned Player	Player de sons	2 . 4	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/N_PLAY 2 4 .TOS
Notes	Notes sur le bureau	1 . 0 3 New !	/UTILS/DIVERS/NOTES 1 0 3 .TOS
Pac Shell	Shell pour archiveurs	3 . 0 1	/UTILS/COMPACT/PACSH 3 0 1 .TOS
Paula	Player de modules (MOD)	2 . 5	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/PAULA 2 5 .TOS
Qed	Editeur de textes	3 . 9 7	/BUREAU/TTEXTE/QED_3 9 7E .TOS
ResourceMaster	Editeur de fichiers ressources	2 . 0 5 1b ‹ –	/UTILS/FICHIERS/RSM 2 0 5 1 .TOS
Sam's Voyage	Jeu de réflexion		/JEUX/REFLEXIO/SAMS_VOY .TOS
Screen Artist	Screensaver spécial TT et Falcon	1 . 0	/UTILS/DIVERS/S_ART_1 0 .TOS
Seven Up	Editeur de textes	2 . 3 3 New !	/BUREAU/TTEXTE/ 7UP 2 3 3B0 .TOS
ShutDown for MagiC	Alternative au Shutdown de MagiC	1 . 5 ‹ –	/UTILS/SYSTEM/SHUTDW 1 5 .TOS
Sound Chip Synth	Synthé agissant sur le chip sonore .	1 . 0 2	/MUSIQUE/SCS 1 0 2 .TOS
ST –Guide	Aide en ligne hypertexte	1 5E	/UTILS/DIVERS/STG_1 5E .TOS
Swiftel Photo	Emulateur minitel	3 . 3 5 New !	/COMMS/VIDEOTEX/SWFT 3 3 5 .TOS
Tabi	Générateur de tableaux html	1 . 1 New !	/COMMS/RESEAUX/TABI 1 1 .TOS
UnARJ	Le plus rapide pour archives ARJ	9 . 9 7B	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/UNAR 9 9 7B .TOS
Util TGA	Utilitaires pour édition de fichiers TGA		/GRAPH/UTILS/UTIL_TGA .TOS
World Conquest	Jeu de stratégie	0 . 9i	/JEUX/REFLEXIO/WC_0 9I .TOS
XKey	Clavier étendu		/BUREAU/DIVERS/XKEY .TOS
XURL	Extracteur d'URL	2 . 3 1	/COMMS/RESEAUX/XURL 2 3 1 .TOS
ZIP Split	Récupération d'archives ZIP abîmées		* /UTILS/COMPACT/ARCHIVES/ZIPSPLIT .TOS

BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

*Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous pourrez commander chacun de ces produits à prix réduit chez l'éditeur. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique *INF.*

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, BP 11, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné..
résidant à ....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à ....
le ....

1 — les 6 packs d'objets 3D2 (cartoon, futur, archi, humains, microbots, fontes) — ~~300 F~~ **200 F**

2 — HUDSON HAWK, SMASH TV, WILD WHEELS — ~~149 F~~ **99 F**

3 — ATARI KART JAGUAR — ~~449 F~~ **350 F**

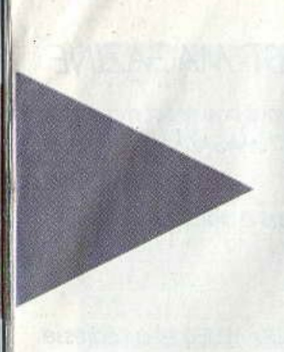
4 — Interface SPDIF interne SOUNDPOOL — ~~1290 F~~ **995 F**

promotions valables du 26/04/97 au 26/05/97 dans la limite des stocks disponibles

1, 2, 3, 4 : *disponible chez* **LA TERRE DU MILIEU** *BP 11 74310 LES HOUCHES tél 04 50 54 59 41 (port 45F)*



S.A.R.L. au capital de 50 000,00 F, n° RCS Bonneville B400647939, n° SIRET 400 647 939 00026, code APE 722Z
216, rue de l'Essert, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 04 50 54 59 41, télécopie : (+33) 04 50 54 49 94



loisirs

spécialiste : Marc ABRAMSON

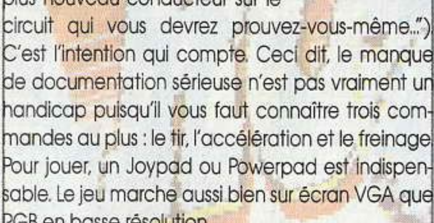


ROAD RIOT

Voici enfin le test du dernier jeu commandé par Atari pour la sortie du Falcon, Road Riot 4wd. Un jeu directement inspiré de la version arcade de 1991.

Présentation

Le jeu est livré dans une boite vidéo, avec jaquette couleur. Il tient sur deux disquettes HD qu'il faudra copier sur votre disque dur. Quelques lignes jetées sur une feuille volante font office de documentation en Anglais et Français. Un Français un peu barbare tout de même, puisque la traduction a été faite mot à mot ce qui donne parfois des résultats amusants ("Comme le plus nouveau conducteur sur le circuit qui vous devrez prouvez-vous-même..."). C'est l'intention qui compte. Ceci dit, le manque de documentation sérieuse n'est pas vraiment un handicap puisqu'il vous faut connaître trois commandes au plus : le tir, l'accélération et le freinage. Pour jouer, un Joypad ou Powerpad est indispensable. Le jeu marche aussi bien sur écran VGA que RGB en basse résolution.

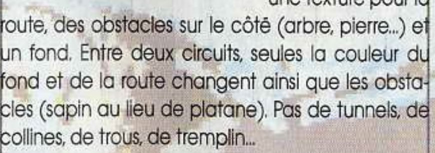


L'objectif

Road Riot 4wd est une course de buggy qui se déroule sur 11 circuits différents à travers le monde. Vous devez bien entendu arriver le premier parmi quatre concurrents sur tous les circuits pour gagner. Pour ce faire, vous disposez de votre dextérité à manier le joypad et de votre canon. En effet, grâce à votre arme embarquée, vous pouvez tirer sur vos concurrents afin de les ralentir. Pour une fois, ce jeu de course ne se déroule pas en "vue de dessus" mais en "fausse 3D" à la manière de Vroom. Road Riot 4wd est un donc jeu novateur sur Falcon.

La pratique

Après un chargement très long du jeu, une demoiselle vous explique les différentes conditions à remplir pour gagner. Vous commencez alors la course (après un autre temps de chargement particulièrement long) sur un circuit d'essai afin de vous faire la main. Viennent ensuite les choses sérieuses. Un regret au niveau réglages : il n'y en a aucun mis à part le niveau sonore. Vous avez le choix entre 11 circuits pour faire valoir votre pilotage. Les décors sont fort peu fouillés avec une texture pour la route, des obstacles sur le côté (arbre, pierre...) et un fond. Entre deux circuits, seules la couleur du fond et de la route changent ainsi que les obstacles (sapin au lieu de platane). Pas de tunnels, de collines, de trous, de tremplin...



Des décors assez pauvres donc, mais réussis graphiquement, c'est déjà ça. Les véhicules sont des photos digitalisées et retouchées tout comme les personnages qui apparaissent dans les mini-animations de début et fin de course.

La maniabilité de la voiture vous dégoûtera de passer votre permis (ou vous laissera quelques doutes) tant le contrôle du bolide est aléatoire. On a vraiment l'impression de voir défiler la route sans pouvoir rien faire. Vous pouvez tout de même commencer à avoir un semblant de pilotage en jouant avec le freinage, mais alors vous perdrez la course car trop lent ! Les bruitages vont de moyen à médiocre, quant à la musique, disons qu'elle est "spéciale".

Parlons maintenant des collisions qui rendent le jeu tout simplement "énervant". Ceux qui ont connu Crazy Cars 3 me comprendront. Lorsque vous effleurez un obstacle ou si vous sortez un peu trop de la route, votre buggy explose vous faisant perdre un temps précieux. Inutile de vous dire qu'avec la maniabilité diabolique de la voiture vous passez plus de temps à exploser qu'à rouler. Heureusement que les "vies" ne sont pas comptées, vous pouvez vous exploser autant de fois que possible. Merci !

Conclusion

Vous vous en doutez, je n'ai pas aimé ce jeu et je me demande sincèrement si l'on peut vraiment le trouver bon. Disons qu'il peut vous faire passer de bons moments mais c'est tout et pas trop longtemps. C'est dommage car il est assez prometteur du point de vue graphique et possède un certain humour (même dans la doc française mais là c'est involontaire). Avec une meilleure jouabilité, cela aurait pu être un très bon jeu, mais à force est de constater qu'on subit plus qu'on agit.

Essayez le avant de l'acheter et si vraiment ça vous plait, envoyez-nous votre avis nous serons ravis de le publier.

Tristan COLLET

ROAD RIOT

Falcon 4 Mo, prix : 169 F

Distribué par La Terre du Milieu

- Graphismes, pas d'équivalent
- Animation, décors, collisions

93 produits exceptionnels
édités et traduits par LA TERRE DU MILIEU
pour le plus grand bonheur de votre ATARI.

MUSIQUE

INTERFACES JAM
Les interfaces JAM permettent de sortir et d'enregistrer jusqu'à 8 pistes analogiques en même temps sur votre Falcon avec une qualité sonore phénoménale.
JAM 8 OUT : 2450 F
JAM 8 IN : 2690 F
JAM PRO 8 OUT : 2990 F
JAM 2 IN FOR PRO : 2790 F
JAM PRO 2 IN 8 OUT : 4680 F
JAM PRO 8 IN 8 OUT : 5680 F
JAM PRO 8 IN 8 OUT XLR : 6350 F
JAM 2 IN 8 OUT compatible STUDIO SON, CUBASE AUDIO, LOGIC AUDIO, DIRTY SOUND, QUINCY, AUDIO TRACKER, DIGITAL TRACKER
JAM 8 IN 8 OUT compatible CUBASE AUDIO 2.06, AUDIO TRACKER et très bientôt QUINCY, STUDIO SON, DIGITAL TRACKER.

JAM SAMPLE CLOCK
Deux horloges respectivement à 44.1 Khz et 48 Khz se connectant sur le port DSP de votre Falcon : 290 F pièce.

JAM FAST CARD
EPUISE
... buffer pour port cartouche ... de ca... Idéal pour ... X par ex... 350 F

JAM DOUBLE FAST CARD
Comme au dessus, mais avec deux ports cartouche et un inverseur pour passer de l'un à l'autre sans rien débrancher :480 F

QUADERNO FALCON
Un séquenceur comme vous n'en avez encore jamais vu. Décuplez vos possibilités créatrices avec cet outil fabuleux aux possibilités absolument insoupçonnées : 2990 F

BATCHER
L'outil idéal du musicien atariste sur scène. BATCHER lance vos morceaux de musiques sur l'appui d'une simple touche et configure automatiquement votre setup par la même occasion : 390 F
Très prochainement, version avec patchbay midi 16in/16out.

VOXX
Transformez votre Falcon en vocoder haut de gamme équivalant à un système hard d'un prix beaucoup plus élevé : prix 990 F

GRAPHISME

L'INFOGRAPHE
Vous êtes en panne d'outils pro et de renouvellement sur votre ST ou votre Falcon, ne cherchez plus : L'INFOGRAPHE va littéralement booster votre ordinateur en le transformant en station graphique telle que vous n'osiez l'imaginer : prix 690 F

IMAGE COPY 4
L'utilitaire graphique par excellence. Une rapidité et une qualité graphique exceptionnelle. Des formats graphiques à tout va et surtout la possibilité de faire de véritables catalogues de vos images. 390 F

PAO

PHOTOLINE
Voir publicité PAO..

BACKGROUND CD
Un cd de texture de plus ? Peut-être, mais un cd de très haute qualité destiné aux professionnels de l'édition et du multimédia. Cent photos digitalisées et libres de droit égrènent celui-ci chacune en deux versions : multimédia (640*480) et PAO (1536*1024). BACKGROUND est livré avec un catalogue de ces photos.
Idéal pour la PAO, le multimédia, la graphisme, l'image de synthèse... 249 F

CD ROMS DTP GRAPHIKEN
Une collection de 6 cd roms de clip arts pro avec livret catalogue pour chaque cd : 160 F pièce

CALAMAXIMUS
Le cd dédié à CALAMUS SL : 20 utilitaires et modules, 50 documents CDK particulièrement utiles, 2 700 fontes (avec catalogue papier en option), 270 graphiques vectoriels CVG, 2 300 clip arts et des démos de plusieurs logiciels de PAO dont CALAMUS SL 95 : 195 F
livre des fontes : 195 F

MODULE ET PILOTES CALAMUS SL
voir publicité PAO

MULTIMEDIA

RAINBOW II MULTIMEDIA
Le logiciel qui transforme votre Falcon en station multimédia. Des outils graphiques inédits (peinture à l'huile, aquarelle...), de la retouche 16 bits ultra-rapide, des créations d'animation, de l'échantillonnage & retouche sonore et l'assemblage du tout en présentations multimédias pour 590 F seulement. Incroyable non ?

INFOPEDIA
Enfin une encyclopédie multimédia sur ATARI. Que vous ayez un FALCON ou un ST, vous accéderez enfin au CD ROM multimédia (sons, musiques, animations, liens hyper textes, impression, ATLAS, fontes Speedo, fonctions de recherches évoluées...). Ne regardez plus l'ordinateur de votre voisin, profitez du vôtre. CD ROM en anglais : 590 F

HEALTH PACK
La santé par le multimédia. Tous les médicaments, les maladies et le corps humain expliqués sur ce cd rom en anglais : 348 F

UFO II
EPUISE
Tou... d'ani... der... nier...

SPACE MISSION
Un superbe cd rom en anglais sur l'histoire de la conquête spatiale : 258 F

WORLD WAR II
Tout sur la deuxième guerre mondiale : 290 F

MPC WIZARD
EPUISE
Un pe... rs en angl...

PACK ACM
EPUISE
MPC ... La co...

QUICKCAM ATARI
La Quickcam enfin sur Atari ! Cette petite caméra en forme d'oeil se branche sur le port cartouche et vous affiche dans une fen^etre en 64 niveaux de gris, tout ce qu'elle voit devant elle. Idéal pour la surveillance d'un local, la visioconférence... Prix : 1599 F

CD ROMS

CD ROM ATARI FOREVER 1
Un cd bourré à craquer de clip-arts (1300), images (3500), échantillons pour crazy sound (500), fichiers MOD (610), de DP (plus de 1100), d'utilitaires et de photos (43) : 199 F.

CD ROM ATARI FOREVER 2
La suite du précédent. 1200 DP, 20 images de fond pour la PAO, des tonnes de clipartss & cadres divers, des photos et des DP enregistrés comme Gamepacket II, Lottofee Angelique, Tele Tariffe : 199 F

CD ROM COMPENDIUM
Le Fameux Compendium, ouvrage de référence de tous les programmeurs atariens, plus des utilitaires, démos, fichiers AVI de jeux JAGUAR, LINUX 68K, MINT, GhostScript et surtout des logiciels pour PORTFOLIO : 190F

CD ROM BIRD OF PREY
Le cd rom du falconniste. Tous les DP et démos qui le concernent sont là. Ni images, ni sons, ni MOD, rien que de l'utile et indispensable : 190 F

LINUX 68 K 2.0
Le cd qui reprend tout Linux pour Atari. Régulièrement remis à jour : 349 F

THE COMP. ATARI MINT
Tout Mint, le GNU!C, Oasis, XaAes... Le paradis des amateurs de multit¨ache sur nos machine : 290 F

NET BSD
La release 12 de NET BSD, le fameux clone d'Unix, avec en prime une version spéciale Hadès : 199 F

X PLORE
350 TIF, 221 fontes CFN, près de 300 clip arts et des tas de DP : 169 F

ALPHA
On ne présente plus le Delta, cd qui a fait fureur à sa sortie. Contient les versions enregistrées de Poison, Before Dawn, Boxkite et Kundendirektor : 169 F

GAMMA
EPUISE
La suite de l'Alpha avec Poison, Turnus, ... Rolfi, The Original ... Laser Desig... sions enregi... DP, 1000 ... True Type, 1000 ... mus, des animations, des utilitaires... Bref la totale ! 190 F

DELTA
Troisième épisode de la série Whiteline contenant Cypress, Kandinsky, Bellini, Procurator 2, Music Channel, Printing Press Gold editio, Madress, Chaos Unlimited Gem, C.A.G. et Graphbase en version enregistrée plus les incontournables 800 fontes Calamus, 800 fontes True Type, Linux 68 K, jeux, démos, animation... Encore la totale ! 199 F

OMEGA
Dernier Opus de la série. Contient Jan, 1stGuide, Vesal, Procurator 2, Chronos, Gemview, Ultimùo et Kundendirektor+ en versions enregistrées, ainsi que des DP à foison, le pack GNU C++, 3000 cliparts, 500 graphiques Internet, Linux 68 K, Povray 3.0, 50 jeux pour Falcon et Ste, des animation... Encore et toujours la totale : 190 F

TRANSMISSION
La version intégrale de Golden Island, de Turboblanker, les démos de lla Fried Bits 3, des jeux et des démos Falcon, des logiciels graphiques et musicaux, des sons, images, animations... 190 F

GAMBLER
400 jeux pour Falcon et TT. Cela se passe de commentaires !!! 199 F

SDK
Tout ce qu'il faut pour développer sur Atari : Assembleur, Basic, Eiffel, Forth, Fortran, Lisp, MI, Modula2, Oberon, Pascal, Perl, Prolog, Smaltalk... 329 F

JUST CALL ME INTERNET
Tout ce que l'Atari compte de programme pour Internet. Indispensable à qui veut naviguer sur le réseau : 190 F

CLASSIC
Un cd étonnant vous porposant de métamorphoser le Mac ou le Pc de votre voisin en consoles Atari 7800, 2600, 800XL... avec près de 400 jeux mythiques : 190 F

DIVERS

EXTENDOS 2.4
La référence en matière de pilotage de votre lecteur de cd rom : 290 F

CALLIGRAPHER GOLD
Un intégré vectoriel à un prix imbattable. Tableur, traitement de texte, processeur d'idées, dictionnaires, correcteur syntaxique anglais... Bref la totale pour 490 F

FACE VALUE
Bibliothécaire pour Basic GFA.

LE GUIDE DE L'ATARI
Le livre qui vous ouvrira enfin les portes de toute la puissance de votre ATARI. Que vous soyez débutant ou utilisateur confirmé, la réponse à vos questions est dans LE GUIDE DE L'ATARI : 150 F

ces produits sont disponibles chez votre revendeur ou directement à LA TERRE DU MILIEU (port en sus*)



** port : 35 F logiciel– 50 F matériel – envoi en Colissimo*

LOGICIELS ATARI

Jeux Ste / Falcon :

SPACE FIGHTER (& Stf)
SUBSTATION
PINBALL OBSESSION
STARIO LANDS (& Stf)

120 frs
~~*entre 290 & 245 frs*~~

Jeux Falcon :

PINBALL DREAMS

120 frs
~~*290 frs*~~

Utilitaires :

PACK IMAGE STUDIO
(Image Studio + Painter Pro +
Fx Module)

590 frs
~~*1870 frs*~~

DIGITAL TRACKER

59 frs
~~*390 frs*~~

Modems :

Modem / Fax / Minitel / Internet
33.600 Bauds

949 frs
~~*1490 frs*~~

Frais de port 30 Frs ou GRATUIT pour 2 jeux ou un modem achetés.

Renseignements téléphoniques uniquement le vendredi de 8h30 à 17h00 au numéro suivant : 01.64.97.34.96

Réglement uniquement par chèque à l'ordre de Frontier Software. Envoyez vos réglements au : 36, rue Charles Fourrier - 91030 Evry Cedex.

Livraison C.E.E. : rajouter 40 Frs aux frais de port.

Tous nos prix sont TTC et susceptibles d'être modifiés sans préavis.

Connectez vous à Internet

Abonnement Internet,

145 frs/mois*

(connexion illimitée, tarif de communication local)

Hébergement de votre site Web *à partir de* 300 frs ht/mois

Pour plus de renseignements contactez nous au : 01.64.97.35.06

Consultez nos services : www.frontier.fr

Accès à Internet :
En utilisant notre offre de connexion illimitée à Internet, vous bénéficiez d'une tarification locale, quelle que soit l'origine de votre appel en France, et d'un accès complet à Internet (boite aux lettres électronique, Ftp, WWW, Newsgroups ...).

Hébergement de site :
Pour une entreprise, Internet est un extraordinaire outil de communication accessible 24h sur 24. Nous vous proposons plusieurs formules pour répondre à vos besoins. Grâce à notre formule "Open", une PME peut être connectée à Internet avec un investissement minimal.

FRONTIER ONLINE
36, rue Charles Fourrier - 91030 Evry Cedex
Téléphone : 01.64.97.35.06 - Fax : 01.64.97.34.97

***** frais d'inscription :200 frs*